

PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

TOPGEAR
DARE DEVIL



GOLD ANIMATED
THE ROAD TO
EL DORADO

**Lion King:
Simba's Mighty
Adventure**

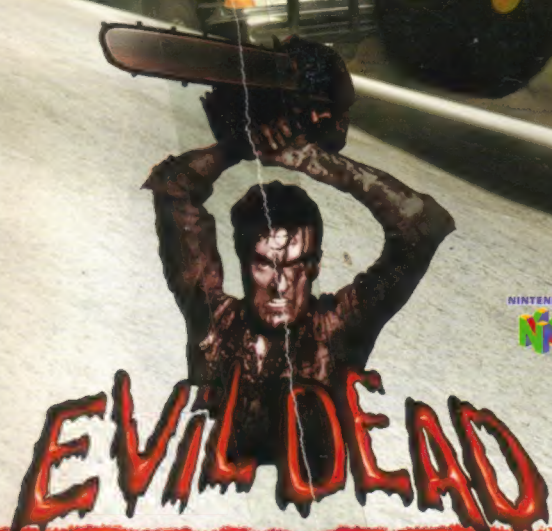
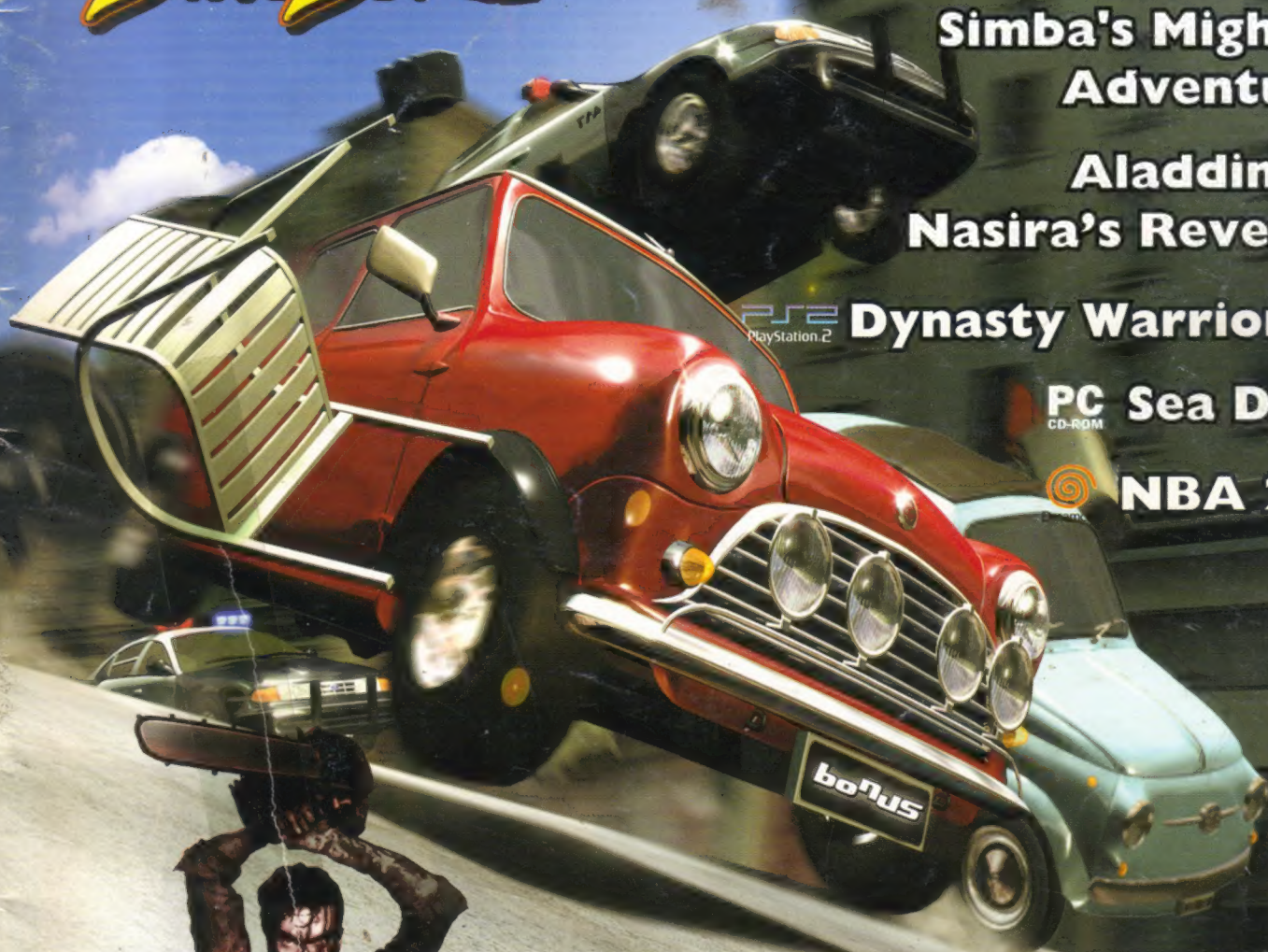
**Aladdin In
Nasira's Revenge**

PS2
PlayStation 2

Dynasty Warriors 2

PC
CD-ROM
Sea Dogs

NBA 2K1



NINTENDO 64
N64

Turok 3 Shadow Of Oblivion

Dreamcast

Vanishing Point

Izvučeni su dobitnici velike nagradne igre • Najbolje igre za 2000.

Majstor Raša: SNES kontroler na PC • Vesti • Pomagajte drugovi

Trikovi • Brate, u kom si fazonu? • Kompletno rešenje: Dino Crisis

broj 10 • godina I

cena: 99 dinara

CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?



Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



360 MODENA RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



boNUS
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf
Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić,
Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Jelena Števanović

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo,
Miroslav Đorđević, Radovan Subotić,
Galeb, Petar Mišić, Marko Lambeta

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefoni redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
25. FEBRUARA 2001.

!?

Kako je bilo? Kako ste se proveli?

Evo nas opet, kako zajedno koračamo kroz Novi milenijum, Novi vek, a bogami i Novu godinu postojanja časopisa Bonus. A to bi valjalo proslaviti, recimo tako što ćemo nekima od vas podeliti vredne poklone. Da, da, izvučeni su dobitnici velike nagradne igre. Ko su srećnici i da li ste i vi među njima, saznaćete za par strana. Odziv je bio ogroman, i već razmišljamo da vrlo brzo ponovimo čitavu stvar.

Ali nije odziv bio veliki samo za nagradnu igru. Dosta vas je poslalo anketni kupon sa svojim favoritima za igru 2000. Sabirali smo glasove, brojali i prebrojavali, i izabrali pobednike po kategorijama, kao i sveukupno najbolju igru. Nekih velikih iznenađenja nije bilo i uglavnom se vaša mišljenja poklapaju sa mišljenjima članova redakcije.

Još jednu stvar smo saznali iz vaših anketa. Najviše problema u rešavanju vam zadaju neke starije igrice, od čijeg je izlaska prošlo više od godinu dana. Zato su naši autori zasukali rukave i rešili da vas oslobode muka. Kao prvo rešenje neke starije igre u ovom broju objavljujemo Dino Crisis, igru koja vam je sudeći po anketi pravila najviše problema.

Ah, da. Umalo da zaboravim. Uroš Tomić je prema anketama autor čiji vam se stil pisanja najviše dopada. Zato smo ga nagradili i dali mu posebnu rubriku, gde može da piše o svemu i svačemu, a naravno da ima veze sa konzolama i igrama. Ovo je opasan eksperiment, jer ko zna u šta može da izraste. Rubrika nosi naziv tipičan za Uroša i njegovo ponašanje: "Brate, u kom si fazonu?". Vreme će pokazati da li je ovo bio ispravan potez.

Jedan stari i oporban as našeg časopisa, Majstor Raša je opet pripremio nešto specijalno: ovoga puta objasniće nam kako da povežemo stari SNES kontroler na PC. Ako već imate isti, da se ne baci.

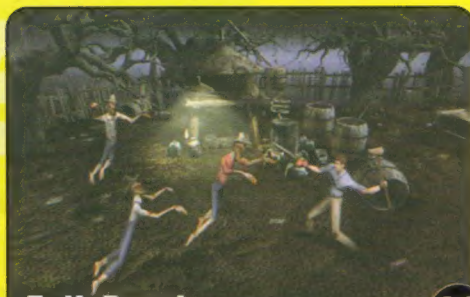
Pišite nam šta bi ste još želeli da vidite u našem časopisu. Puno korisnih informacija dobijamo iz vaših pisama, i trudimo se da ih što više primenimo.

Do sledećeg broja, pozdrav

D Wolf



reč urednika


The Road To El Dorado 35

Evil Dead 23

NBA 2K1 48

Stupid Invaders 62

mi i vi na ti 08
vesti 10
predstavljamo 14

U prošlom broju mi smo vam predložili, a vi izabrali najbolje igre 2000. godine. Pogledajte da li se među njima nalazi i vaš favorit.

na vidiku 18

Šta ćemo igrati na konzolama narednih meseci, saznajte pre svih.

nove igre 23
hardware 64
evo rešenja. 65

U ovom broju pripremili smo za vas jednu stariju igru, čije ste rešenje neprekidno tražili putem ankete: Dino Crisis.

drži vodu 73

Još jednom majstor Raša povezuje sveta konzola i PC računara. Ovoga puta objašnjava kako da povežete stari SNES kontroler i PC.

brate, u kom si fazonu? . . . 80

Uvek je kukao da mu je malo prostora u časopisu. Sada je dobio svoju rubriku, koja je uvek u fazonu ... tipičnom Uroševom!

trikovi 74
pomagajte drugovi 81

Ne odustajte, ima nade ... pošaljite nam pismo i možda tamo ima nekoga ko zna odgovor na vaše pitanje

mali oglasi 81

Sony Playstation

3,2,1 Smurf	27
Aladdin In Nasira's Revenge	39
Army Men Sarge's Heroes 2	30
Breath Of Fire IV	32
Casper Friends Around The World	31
Darkstone	19
Evil Dead: Hail To The King	23
Freestyle Motocross Mcgrath Vs Past	27
Gold & Glory - The Road To El Dorado	35
Lion King: Simba's Mighty Adventure	36
Looney Tunes Racing	40
Lunar 2: Eternal Blue	38
MegaMan X 5	18
MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX	20
Persona 2: Eternal Punishment	28
Power Rangers Lightspeed Rescue	31
The Mission	33
Tiger Woods PGA Tour 2001	26
Tunguska: Legend Of Faith	37
Warriors Of Might & Magic	34


PlayStation 2

All Star Baseball 2002	18
Dreamland Chronicles: Freedom Ridge	19
Dynasty Warriors 2	54
G-Surfers	21
Kessen 2	20
Time Splitters	53
Top Gear Dare Devil	56


Nintendo 64

Dinosaur Planet	19
Turok 3 Shadow Of Oblivion	45


Game Boy Color

Cannon Foder	46
Max Steel: Covert Operations	21
Woody Woodpecker Racing	46


Dreamcast

Floigan Brothers	20
Max Steel: Covert Missions	50
NBA 2K1	48
NBA Hoopz	18
Outrigger	19
Prince Of Persia: Arabian Nights	52
Psycho Circus Kiss	50
Vanishing Point	47


PC

American McGee's Alice	57
Blade of Darkness	21
Dragon's Lair 3D	18
Gangsters 2	20
Kao The Kangaroo	62
Quake III Team Arena	60
Sea Dogs	58
Stupid Invaders	63

Spisak oglašivača :

Beograd On Line	9
Beosoft	2, 7, 29, 83, 84
Cedeteka MK	33
Duh Games	25
EX SBS	59
Extreme Plato	62
GL Soft	49
Goggio Game Boy	26
Master CD	17
Media Play	51
Outer Space	13
Pakom	61
PC Petak	9
Pobednik	41
PreCiz	59
SBS	35
Shine	55
Spin	5
Video Games	55
ZDE	22

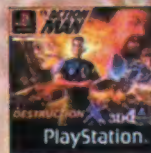
Maloprodaja i Veleprodaja

SPIN

Niš, B.C. Kalča lok DI-113

DVD
VIDEO

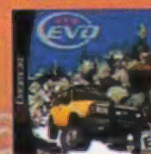
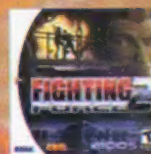
**Najveći izbor igara
i programa
na jednom mestu
za PC, Sony, PS 2,
SEGA Dreamcast,
VCD i DVD filmova**



**PC
CD
ROM**

Konzole i dodatna oprema

Opremite svoj klub po najpovoljnijim cenama



Radno vreme :
9-21
subotom 9-16

018 / 548-007

nagradna igra



Datum: 12.01.2001.

Vreme: 12.00 h

Mesto: Redakcija našeg najboljeg časopisa za konzole.

Događaj: Izvlačenje glavnih nagrada Bonusove
VELIKE NAGRADE IGRE

Akteri: Nenad Nenadović, redakcija časopisa, PlayStation 2,
PSX konzola, volan, diskovi, torbe, šolje ...

Napokon je došao i taj dan koji ste, verujem, sa nestpljenjem čekali svih ovih meseci. U našu redakciju su pristigle stotine vaših koverata sa kuponima i željom za nekom od super vrednih nagrada. Ovoga puta sreću nije delio beli miš, već Neša, poznat svim našim čitaocima kao voditelj naše emisije BONUS NIVO. Glavne nagrade koje ste čekali mesecima, podeljene su za minut i otišle su u Novi Sad, Beograd i Niš.

Svim dobitnicima čestitamo, a ostalima želimo više sreće u našim narednim nagradnim igrama.

Dobitnici će biti obavesteni o načinu preuzimanja nagrada!



1. NAGRADU

PlayStation 2 konzolu dobio je
Nebojša Mitrović, Novi Sad



2. NAGRADU

PlayStation konzolu dobio je
Miloš Ivković, Beograd



3. NAGRADU

Mobilni telefon dobio je
Vladimir Kovačević, Niš

4. NAGRADU

Volan za PSX dobio je
Ivan Ostojić, Beograd



Memorijske kartice dobili su:

1. Dejan Pantić, Lapovo
2. Nešić Bojan, Pukovac
3. Marko Petrović, Kruševac
4. Spasić Danijel, Pančevo

PSX analogne kontrolere dobili su:

1. Ivana Pavlović, Zaječar
2. Smajlić Emir, Smederevo
3. Cvetković Zlatan, Čačak
4. Novaković Slobodan, Miloševo

PSX šolje dobili su:

1. Baničević Stefan, Kotor
2. Petkovski Nenad, Pančevo
3. Novaković Petar, Kragujevac
4. Jovičević Igor, Beograd

PSX torbe dobili su:

1. Dragana Jekić, Čačak
2. Miloš Ekmedžić, Vojka
3. Petar Nađ, Subotica
4. Simić Velimir, Velika Plana

Tromesečnu pretplatu na časopis **boNus** dobili su:

1. Ljubičić Saša, Irig
2. Ratić Nedo, Subotica
3. Lazarević Vlastimir, Beograd
4. Stajić Nikola, Vrnjačka Banja
5. Marko Renovčević, Smederevo
6. Obradović Milorad, Čačak
7. Gligorić Bojan, Novi Sad
8. Đorđe Radojčić, Loznica
9. Luka Knežević, Beograd
10. Orolić Sanja, Trstenik

11. Bošnjak Ivica, Subotica
12. Tomašević Vladimir, Arandelovac
13. Reljić Dragan, Bačka Palanka
14. Ivana Marković, Zrenjanin
15. Nikolić Oliver, Prokuplje
16. Bečanović Vesna, Nova Pazova
17. Stanišić Dejan, Ljubovija
18. Kocaj Mirjana, Sremska Kamenica
19. Savanović Dragoslav, Banja Luka
20. Stojanović Milan, Trstenik

PlayStation diskove dobili su:



1. Filip Marinković, Melenci
2. Marko Njilaš, Subotica
3. Emir Imamović, Kruševac
4. Vladimir Anđelković, Niš
5. Pavle Mulaj, Irig
6. Gvozden Terzić, Vrnjačka Banja
7. Bojan Mijailović, Čačak
8. Ivica Bošnjaković,
9. Bojan Kurbalija, Pančevo
10. Dejan Janković, Novi Bečej
11. Milena Moljković, Obrenovac
12. Sebastijan Špikovanović, Zaječar
13. Stojadinović Ivan, Paraćin
14. Pavlović Milan, Beograd
15. Radovanov Gavra, Novi Sad
16. Kovata Petar, Beograd
17. Jakovljević Goran, Banja Luka
18. Jovanović Igor, Šabac
19. Kirić Vladimir, Kikinda
20. Kristijan Molnar, Beograd
21. Milan Đorđević, Gomzigradska Banja
22. Medar Slobodan, Podunavci
23. Laslo Antun, Sombor
24. Delić Siniša, Novi sad
25. Tešić Miroslav, Ravnje
26. Bukorović Dragan, Smederevska Palanka
27. Spasojević Dejan, Šabac
28. Gardinovački Andrej, Zrenjanin
29. Bogosavljević Dalibor, Veliko Laole
30. Jokić Miroslav, Mladenovac
31. Zlatko Pirožek, Kula
32. Poša Nikola, Beograd
33. Borko Kovačić, Futog
34. Mapov Marjan, Dimitrovgrad
35. Čuturilo Natalija, Beograd
36. Hromiš Vladimir, Novi Sad
37. Popović Dejan, Vrbas
38. Bogić Duško, Beograd
39. Kurnik Goran, Beograd
40. Petrović Jelena, Kruševac



U sledećem broju sledi spisak dobitnika nagrada:

20 majica **bo-nus**

20 kačketa **bo-nus**

30 majica **FRUIT OF THE LOOM**

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 9

PSX šolja
PSX disk:

Vukmirović Aleksandar, Crvenka
Dušan Milošević, Svilajnac
Đorđević Dragan, Železnik
Drakul Dražen, Novi Sad
Stefan Nikolić, Beograd
Miloš Nikolić, Kragujevac
Milan Prvulović, Velika Jasikova
Mario Butorović, Smederevo
Vlado Babić, Stara Pazova
Vojislav Janković, Beograd
Ilija Vulin, Bačka Topola

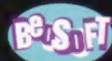
Samo u

BeaSOFT



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dodite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **Naše servisere** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Zbog povećanja kapaciteta servisa, Beasoftu su potrebni kvalifikovani stručnjaci. Ukoliko znate i želite da radite u našem servisu, javite se!

✉ Pozdrav ekipi časopisa Bonus,

iz najveće rupe u jednoj od retkih civilizovanih zemalja bez struje u 21. veku.

Kada je siva konzola isključena zbog toga što sam se umorio od okretanja pedala, utehu pruža naš jedini, najbolji časopis za konzole. Jedino što je previše kratak pa ga pročitam za jedan dan (tri puta), a ja sporo čitam i uživam u svakoj od malobrojnih stranica. Osim toga neki tekstovi kao da su napisani za neke mlađe generacije, a ja sam (na žalost) sve stariji i stariji.

Pa čitaj onda časopise za starije konjino matora, i ko je čuo da se 25-ogodišnjaci igraju (prim. sam sebi). Sviđa mi se to što ste uveli opise za personal computer. Prvo me je obuzeo bes pravednika, u smislu mrzim PC, Sony otkida, ali kad sam se izdavao, shvatio sam da za opšte obrazovanje igrača uopšte nije loše da se pročita 3 do 4 aktuelne PC recenzije. Malo teže su mi pale recenzije za Dreamcast jer sada slabo spavam i neću se smiriti dok mi Deda Mraz ne donese jedan da ga priključim na već spomenuti bicikl.

Zašto ne PS2?, pitaće se neki. E, zato što je bolji vrabac u ruci nego 1300 DM vredan PS2 u Japanu (kako je uvek govorila moja baba).

Da zaključim ovu moždanu oluju, sve najbolje u trećem milenijumu, live long and prosper i ostala s... od najvernijeg čitaoca Dejana

boNUS Jedino što imamo da dodamo na ovo tvoje pismo je: deco, slušajte šta stariji imaju da vam kažu! Jedino što baš nisam siguran u vezi Deda Mrza.

Raja, Gaja i Viaja

✉ Zdravo,

pozdravljaju vas tri brata iz Petrovaradina, tačnije rečeno iz Novog Sada. Svako od nas će da vam napiše po nešto i da vas pita po jedno pitanje, naravno vezano za konzole, jer smo sva trojica veliki ljubitelji video igara, i zato čitamo svaki broj Bonusa.

Zdravo, zovem se Danijel i ja sam najstariji brat. Vaš časopis je straobalan (to je meni uzrečica za super, cool, fenomenalan...). Naravno, kada

je i jedini časopis za konzole. Ali šta da vam pričam i da vas hvalim kada vi to sve znate. Moje pitanje:

1. Da li će moći da se igraju igre za PSX na PS2, i da li će se koristiti Memory card sa PSX na PS2?

Podrav, zovem se Denis i ja sam srednji brat. Sviđa mi se vaš časopis ali imam jednu zamerku. To je što predstavljate igre za PC. Vi ste časopis za konzole (i to ste napisali), zašto onda predstavljate igre za kompjutere, kada ima drugih časopisa za kompjuterske igre. Na tih pet strana mogli ste ubaciti više šifri, ili više igara za konzole. Moje pitanje: Zašto ne ubacite više šifara, mogu da se kladim da se to svakom najviše sviđa.

Čao, zovem se David i ja sam najmlađi brat. Vaš časopis je super, i ja nemam primedbi. Samo želim da vas pohvalim i da još dugo ostanete uz nas, sa najboljim časopisom na svetu Bonusom!

Danijel, Denis i David Pap

boNUS Odgovor za Danijela: Igre za PSX se mogu igrati na PS2, ali se memorij-ska kartica ne može koristiti.

Odgovor za Denisa: Pročitaj pismo prethodnog čitaoca.

Odgovor za Davida: Ti si najbolji od sve braće i pohvaljujemo i mi tebe.

P.S. Kad ja dunem, i vatru sunem ...

Daviteľ vs Daviteľja

✉ Poštovana redakcijo,

naravno najbolji ste i blablabla, truć, gnjav, truć, gnjav, ali to već znate i neću time ni da vas smaram. Zovem se Milan, imam 17 godina, posedujem PSX i pišem vam po prvi put. Zadnji broj vam je ubedljivo najbolji do sada i nadam se da će i ubuduće biti sve bolji, samo imam jedan predlog: smanjite broj RPG-a, počinje da guši ljude!! Umesto smornog RPG-a ubacite ponekad i koju simulaciju letenja, jer mi zvuči neverovatno da za Playstation1 samo tri vrede nešto (Ace combat 2 i 3, Eagle one: Harrier attack). Osim toga potrudite se da održite reč, naime, u broju 7 rekli ste da ćete u sledećem broju dati rešenje za Dino Crisis 1, a kad ono Dracula: Ressurrection!!! Toliko sam bio izvan sebe da sam skoro nasrnuo na lika koji mi je prodao časopis sa namerom da ga udavim!!! Pokušajte i

mene da shvatite, tačno je da mi čovek nije ništa skrivio, ali bre ljudi, dva meseca sam čekao to rešenje i kad sam napokon dočekao ono prokleti Dracula! (oh kako mrzim tu igru!). E sad pošto ste me iznervirali tim prokletim Drac...ovaj tom igrom, mogli biste da u sledećem broju objavite rešenje Dino Crisis 1, čisto da bi mi se odužili za pretrpljen stres. Osim toga bio bih vam više nego zahvalan ako biste objavili šifre za Warzone 2100 i Dune 2000, jer me ove dve real time strategije izludjuju, a pošto sam veoma osetljiva osoba nadam se da će te šifre stići do mene na vreme, jer malo fali da moj Sony nauči da leti (kroz prozor).

Toliko od mene. Nadam se da ćete objaviti pismo, a ako ga ne objavite neko će biti pridavljen (najverovatnije prodavac novina ili urednik Bonusa).

Milan Divac, Beograd

boNUS Kako se svi u redakciji plašimo za svoje živote, u ovom broju smo se potrudili da ti ispunimo sve tri želje (iako nismo zlatne ribice). Ako i dalje imaš želju da bacaš PSX kroz prozor, javi nam vreme i mesto!

Originali i Kopije

✉ Zdravo Bonusovci,

zovem se Kristijan Milovanović i pišem vam iz Arandelovca. Vi već znate da ste najbolji i zato vam to neću reći. Čitam vaš časopis od trećeg broja i pišem vam po prvi put. Hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja.

1. Kupio sam svoj PS1 pre dve godine u Americi i svi diskovi koje kupim tamo mi rade, a ovde ne. Zbog čega se to dešava?

2. Koja je po vašem izboru najbolja konzola na svetu u ovom trenutku?

3. Da li se na PS1 može gledati VCD diskovi?

Kristijan Milovanović

boNUS 1. Stvar je vrlo prosta: tvoj PSX nema ugrađen čip za čitanje kopija, i sve igre iz Amerike koji su originalni, naravno, rade, a sve igre koje su kupljene ovde, naravno, ne rade.

2. Po nama ovde u redakciji, to je Dreamcast (za sada). Videćemo kada stigne rečimo X Box ili GameCube.



Boris Šetec, Tavankut



Ana Vasić, Tabanović



Polovina Viktor, Beočin

3. Standardni VCD se može gledati uz pomoć posebnog dodatka ili bez njega, ako je VCD prepravljen za PS1.

NAGRADNA IGRA

✉ Zdravo Bonuse,

Pišem vam po prvi put u nadi da moje pismo neće završiti u kanti za smeće. Najbolji ste i ... bla bla ... Pozdravite Uroša ... bla bla ... i da predemo na pitanja:

1. Da li je nagradna igra bila nameštena?
2. Kada će izaći Syphon Filter 3?
3. U rubrici Vesti svaka vest se na kraju završava sa inicijalima (MT). Šta to znači?
4. Da li se igrice za Dreamcast mogu igrati na PSX-u?
5. Koliko će Dreamcast koštati u junu?
6. Zašto ja koji živim u Starim Banovcima (15km od Beograda) stalno kada zovnem Pobjednika nikad ne dobijem opciju 2 (nagradnu igru). Na primer za opciju 2 automat 1. Ja opciju 1, automat 3. Zašto?!
7. Da li kontroler za Dreamcast ima vibracije?

Puno pozdrava svima, ostanite najbolji!

Peđa

- bo-nus**
1. Hahahahahahaha ... (dobra šala)
 2. Za sada nema nikakvih informacija o tome.
 3. Mihailo Tešić - MT su njegovi inicijali.
 4. Ne, niti će moći.
 5. Javlja mi se ... oko 350 DEM ... da li me čujete ...
 6. Verovatno zbog loših telefonskih linija ili lošeg telefonskog aparata.
 7. Ne.

041 IZ CRNE GORE

✉ Hi, Bonusmans!

Da li će se uskoro telefonski servis Pobjednik moći zvati i sa teritorije Crne Gore?

Pozdrav od Miralema iz Kotora

bo-nus Na žalost ne, jer se telefonski servis 041 posebno tarifira. Pozivi iz Crne Gore ne mogu posebno da se tarifiraju, pa je to razlog što se ovaj servis ne može dobiti iz Crne Gore.

UTICAJ BENUS-a na ...

✉ Ja se zovem Ljuša HITMEN

Ja zovem anonimno iz jednog seoceta punog automata na kojima upražnjavam želju za PS2. Ovo sam se malo šalio, ajde predimo na ozbiljno.

1) Časopis vam je bajan, jedina stvar koja me muči je vaša rubrika o inženjeru-majstoru-šta-god-da je, Raši, zbog kojeg mi se pokvario TERMINATOR 3 koji je pre pra-

vio NINTENDO. Pokušao sam u ovaj da ugradim čitač za PSX igre, iako sam razdrndao svoj kompjuter 486. Kasnije sam skonto da u njega ulaze samo cedejovi. Međutim, još uvijek nijesam siguran na koju stranu da stavim cedejove.

2) Mislim da ste preopteretili časopis sa igrama na cedejovima i da bi trebalo malo više da se posvetite blastu from the pastu (kertridžijima).

3) Mislim da sam ja najveći EXPERT u okruhu mog seoceta, međutim želim da proširim svoje znanje o igrama na cedejovima.

4) Želeo bi da kažem da je vaš časopis jako teško naći, moro sam da iznesem 12 kila mesa mom komšiji Neši, da bi mi njegovo dete pozajmilo časopis na par dana, al' bome to nije moja poenta. Ja bi želo da odem u Beograd da završim privatnu školu za cedejove. Mošte li me uputiti do najbližnije.

5) Moj vjeliki san bjejaše da radim za kompaniju k'o što je Playstation.

6) Moja vjelika ljubav bješe LARA KRAFT koja je kockasto zgodna

7) Ja ću bivati prvi indženjer koji će napraviti konzolu sa vizuelnom integrisanom veštačkom pameću koja će kontrolisati igru sa cedeja. Međutim, treba će mi jedan čip i gomila žice i plastke i čitača i windowsa (nažalost nema para da se ulaže u ovu grandioznu ideju).

8) Za kraj želeo bi da pozdravim: sve moje obožavalace (uži krug): Mirka, Živka, moju djevojku Gocu (... pa jedno 20 imena) i prabaku Vidu, Deda Vasilija koji je moj najveći idol među idolima (jednom je medveda oborio s' nogu nisam baš siguran s' čim i kažu da moja pamet potiče od njegove pameti), deda Danila, Tata Dojku (nemam d pa pišem d) (... pa jedno 20 imena) i na kraju mog velikog idola KING-a iz Tekena....

Molim vas ko ljude pošaljite mi pismo na i mail mog druga RADU dekstera kom se zahvaljujem na ustupljenom harvedru i softveru.

bo-nus 1. - 8. Tačan odgovor je 47 (ko razume, shvatiće).

P.S. Alo obala ...

P.P.S. Uroše, da nisi ti ...? Slobodno se javi nećemo ti ništa! Vрати se u redakciju. Svi te volimo. Uroše-eeee ...!?!?!?

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Arva Robert, Feketić



Boris Šetec, Tavankut

CD-RDS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak

subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

Zašto ga slušati

pronađi svoj odgovor

CD-RDS
TOP FM 96.4 MHz



Razotkriven X-Box

Na sajmu digitalne zabave, po imenu CES, koji je početkom godine održan u SAD, u Las Vegasu, veliki Microsoft oličeni simpatičnim osmehom i cvikerima gazda Gatesa lično, razotkrrio je svetu čudo, kojim planira da zavlada i tržištem konzola - konačno je javno prikazan X-Box, i to ne demo i igre (naravno, bilo je i toga), već i sama konzola! (MT)

International
CES

Dizajn X-Box-a



Prvo što je bilo uočljivo je da je dizajn daleko ispod očekivanog, mada je bilo reportera kojima se svideo. U svakom slučaju, ni traga od simpatičnog, debelog X - mada smo svi znali da je debelo X bila samo promotivna slika, ipak smo u dubini duše očekivali da će X-Box biti bar malo sličan tome. Ali, originalnosti u dizajnu ni

traga. Što se kontrolera tiče, većina ljudi baš ne vrišti od zadovoljstva zbog kontrolera, koji je neka mešavina Seginih matorih kontrolera (za Megadrive ili Saturn) i fejsera iz Zvezdanih staza. Ipak, tu je analogni džojstik, a bogami i celih šest dugmića s gornje strane, kao na automatima. Funkcionalno, ali traljavo dizajnirano. Uostalom, evo slika, pa procenite sami. (MT)



Reč tvorca

Bill Gates je lično prikazao X-Box svetu. "X-Box je budućnost video igara. Svojom novatorskom tehnologijom i neverovatnim grafičkim mogućnostima, X-Box će još godinama postavljati standarde", rekao je Gates? (MT)



X-Box igre



Zvaničnici iz Microsofta su nam pružili na uvid i spisak od oko 200 izdavača koji su se obavezali da proizvode igre za X-Box. Činjenica je da su većina igara planiranih za prvu godinu postojanja X-kutije, samo portovi i X varijante već postojećih hitova sa drugih konzola i sa PC-a, ali hej... bar će biti puno dobrih igara. Ipak, ne smemo zaboraviti i tzv. "first party developere", tj. kompanije koje prave naslove ekskluzivno za X-Box, a to su Bungie s igrom Halo, Oddworld Inhabitants sa novom Odisejom (Munch's Oddyssey), kao i Argonaut sa igrom Malice, zasnovanom na grafičkim rešenjima upotrebljenim u filmu Toy Story. Izgleda da manjka kvaliteta neće biti. Ali, da li je X-box toliko kvalitetan sistem kao što Microsoft tvrdi? (MT)

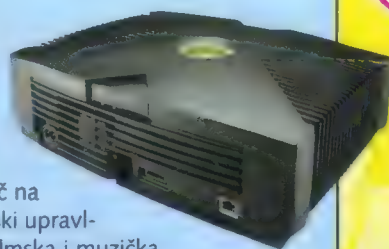
Sistem X-Box-a

Bacam kamenje na.. Microsoft zbog "zaključanog" DVD uređaja, ali sve ostalo zvuči moćno. X-box se može pohvaliti sa:

- Četiri porta za kontrolere i druge periferije, kao što su razni volani i mikrofoni. Posebna vrsta USB priključka (ma kako to paradoksalno zvučalo, pošto bi USB trebalo da bude UNIVERZALNI standardni priključak) znači da izgleda nećete moći da utaknete bilo koju tastaturu ili miša u X-Box, već samo POSEBNE (koji će verovatno imati X na sebi), ali to vam je industrija...
- Tu je i mrežni port, tj. X-Box poseduje ugrađene mrežne mogućnosti, kao i ugrađen "broadband" pristup Internetu, što je mač sa dve oštrice - lepo je što ne moramo da dokupimo modem, ali "broadband" znači da na Mrežu preko X-Box-a ne mogu da se kače ljudi koji nemaju barem ISDN telefonsku liniju.
- Grafički procesor će biti čedo kompanije NVIDIA, koje se jedini još uvek čuva u relativnoj tajnosti. Zli jezici kažu da je to zato što još nije ni napravljen...
- Tu je i najjači procesor koji je do sada predviđen za konzolu - Intel na 733 MHz.
- X-Box je takođe, za sada jedina konzola koja će imati i hard disk od 8 GB. (MT)

Za X-box nema granica

Kako se već neko vreme šuška u dobro obaveštenim krugovima, DVD čitač na Microsoftovoj novootkrivenoj konzoli će bez frke prihvatiti DVD diskove iz svih regiona, tj. biće, što se u narodu kaže "ridžn-fri"! To bi značilo raj za pirate, kao i za nas, finansijski ne tako dobrostojeće igrače. U teoriji, mogli biste da kupite bilo koju varijantu X-Boxa, (evropsku, američku ili japansku) i da na njoj igrate igru za bilo koje od ta tri tržišta. Problem, i to dvostruki, nastupa kada poželite (a poželete) da pogledate film ili odslušate muzički DVD na X-Boxu... naime, izgleda da će DVD čitač na X-Boxu biti "zaključan" (nećete moći da ga koristite) dok ne kupite "obligatni" daljinski upravljač! No, postoji još jedan problemčić u vezi s X-kutijom - da li treba očekivati da će filmska i muzička industrija (koje su, za sada, ipak jače od industrije digitalne zabave) mirno posmatrati kako im neko (makar to bio i veliki zli Microsoft) kvari poslo? Ja, lično u to ne verujem. Možda je vaš omiljeni časopis uspeo da nađe razlog za bezobrazluk s daljinskim upravljačem - moguće je da prihodi od njega idu kao kompenzacija Holivudu za sav izgubljen novac, zbog činjenice da će X-box biti "region-free". ■ (MT)



Kada dolazi X-Box?

Pa, pojavljivanje X-Boxa na tržištu je bilo planirano za jesen, i to simultano na sva tri velika tržišta - američkom, japanskom i evropskom. U međuvremenu su procurele informacije da neće baš sve ići po planu, te da će evropska premijera biti odložena za početak 2002. Sada se priča i o tome da bi i japanska premijera mogla da bude odložena.

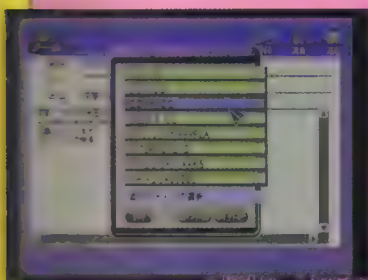
Cijena? Kao i uvek, zavisi od lokacije. Očekuju se različite cene u Sjedinjenim Državama, Evropi i Japanu. Za sada postoje predviđanja o ceni u Americi. Na pitanje da li će X-Box koštati manje od PlayStationa 2 (koji je zvanično oko 300 USD), Robbie Bach, glavni za X-Box u Microsoftu je odgovorio: "A da li PS2 ima ugrađen modem i hard disk?". Zaključke izvucite sami. ■ (MT)

Ko ima PS2...

... je prilično srećan čovek. Bar po mojim kriterijumima. U prošlom broju ste u vestima mogli pročitati o filmu Final Fantasy: The Spirits Within, čija se premijera u američkim i japanskim bioskopima očekuje na leto. E, pa g. Jun Aida, producent dotičnog filma je obnarodovao planove da se paralelno s premijerom na tržištu pojavi i specijalno izdanje filma, i to na DVD-u za PlayStation2! Ovo DVD izdanje biće verovatno prvo te vrste - filmski DVD, ali napravljen specijalno za PS2, tako da vam omogućava da intereagujete s filmom preko svoje konzole: moći ćete da menjate uglove kamere u filmu, kao i da zumirate, seckate scene i slično! E, a sada vest koja preliva čašu - izgleda da su ljudi iz novoformiranog filmskog ogranka kompanije Square toliko ubeđeni u uspeh ovog filma (pa dobro, i ja sam), da su se već pojavile vesti o nastavku! Rad na nastavku bi trebalo da započne ČIM se Final Fantasy: The Spirits Within pojavi u bioskopima. ■ (MT)



Najzad surfovanje na PS2



Napokon Internet browser koji će omogućiti svim vlasnicima PS2 (i modema, naravno) da pomoću svoje konzole krstare po Mreži. Ljudi iz kompanije Ergosoft, koja je ovaj program napravila i nazvala ga EGBrowser, kažu da će osim svoje osnovne funkcije, EGBrowser omogućiti svim vlasnicima

PlayStationa 2 da komuniciraju elektronskom poštom (što je otprilike kao kad za posebnost nekog modela kola ističete činjenicu da ima automatsko menjanje - što je krajnje uobičajena stvar) kao i da slušaju muziku u MP3 formatu (što je već nešto). Program će vam omogućavati da koristite memorijsku karticu od 8MB kao neku vrstu keš-memorije, a bogami i da na nju snimate MP3 muziku i sadržine vama zanimljivih Web lokacija. Tužna vest (kakva bi to vest bila bez tužnog dela) je da će EGBrowser do daljnjeg biti dostupan samo u Japanu. ■ (MT)

Nikad dovoljno PS2

Sony je objavio da planira da se smiluje i da udovolji nama, jednim potrošačima, te da će u sledeća tri meseca proizvodnja PlayStation 2 konzola biti ni manje ni više nego duplirana! Da vas podsetimo (iako se to kod nas nije osetilo) da je svetska premijera zle crne konzole bila manje nego uspešna, ako se pitaju kupci - zbog nedostatka konzola, koji je uglavnom bio izazvan nedostatkom grafičkih procesora Emotion Engine (Microsofte, slušaš li?). No, Sony je rešio da ispravi ovo zlo koje milionima dobre dece širom sveta onemogućava miran san, i da poveća proizvodnju na 2 miliona konzola mesečno! S obzirom da je originalni (pre nego što je prodaja uopšte počela) Sonyjev plan bio da se proizvodi oko 1,4 miliona konzola mesečno, a ni to nisu uspjeli da ispune, mnogi se opravdano pitaju kako će ispuniti ove još ambicioznije proizvodne ciljeve. Ipak, činjenica da će od kraja ove godine Sony morati da računa i na takve konkurente kao što su X-Box i Gamecube, možda će ih to dodatno motivisati da više ne nerviraju kupce... ■ (MT)



Najprodavanija igra za PlayStation ikada



Najprodavanija igra za konzole u Japanu je Enixov novi hit, RPG igra Dragon Quest VII. Popularnost ove igre je prevazišla sva očekivanja, s obzirom da je Dragon Quest VII do sada (od avgusta 2000, kada se pojavio) prodat u preko četiri miliona primjeraka, što je čini najprodavanijim naslovom za Sony PlayStation ikada! Čak ni veliki Final Fantasy VII, VIII i IX nisu doživjeli ovoliku prodaju. Mi za sada možemo samo da fantaziramo o razlozima ovolike popularnosti i o kvalitetu ove igre, s obzirom da se i pored svega još uvek ne najavljuje verzija Dragon Questa VII na engleskom jeziku. Nadajmo se da će se Enix smilovati i shvatiti da je ovakav uspeh u Japanu dovoljan znak da će igra biti popularna i drugde. Tako će i ostali RPG fanatici širom sveta moći da vide oko čega se nadigla tolika prašina. ■ (MT)

Ništa od Segatenda!

Sećate se glasina s kraja prošle godine da je Nintendo u pregovorima sa Segom, u cilju kupovine kompletne Sega korporacije? Ova vest je izvorno potekla iz uglednih američkih novina New York Times, koji je izvestio da je Nintendo navodno ponudio Segi dve milijarde dolara za ovu akviziciju. Iako je neosporna činjenica da je Sega još uvek u popriličnoj krizi, malo ko je poverovao da je moguće "udruživanje" ova dva najljuća konkurenta. E, da znate da su i Sega i Nintendo bili veoma brzi da ovu vest demantuju. Dok je Nintendo bio kratak i jasan u svom demantiju ("Ne. Ne kupujemo Segu."), Shunuchu Nakamura, izvršni potpredsednik korporacije je mnogo energičnije demantovao celu priču, što je i razumljivo, s obzirom da je Sega ovom veću bila mnogo više oštećena. Nakamura je u svom demantiju optužio New York Times za izazivanje pada akcija i Sege i Nintendo, kao i za unošenje zabune među akcionare ovih dveju kompanija, što je stvorilo dodatne (u ovom trenutku definitivno nepotrebne i suvišne) probleme Segi. Možda je u pitanju bila smišljena akcija da se dodatno destabilizuje ionako poljuljana Sega? Možda iza svega stoji Microsoft? ■ (MT)

Mobilni Game Boy Color

Šta ovaj priča? Normalno da je Game Boy Color mobilan! Razlog za ovakav naslov vesti je činjenica da kompanija Nintendo planira da na tržište izbac adapter koji će omogućiti vlasnicima Game Boy Color konzola da se povežu s mobilnim telefonima i preko mobilnih telefona. Kakve će vam sve mogućnosti ovakvo povezivanje pružiti, ni mi sami još uvek ne znamo. Ovaj adapter će u Japanu moći da se kupi i zajedno s mobilnim telefonom, kao i u ekspoziturama kompanije KDDI koja se inače bavi mobilnom telefonijom. Ovakav način distribucije cilja na učenike srednjih i osnovnih škola u Japanu, nudeći im na istom mestu dve stvari bez kojih ni jedan mali Japanac ne može - mobilni telefon i Game Boy! ■ (MT)

GameShark za PS2

GameShark je dodatak za PlayStation koji kod nas nije baš popularan (iz opravdanih razloga - nikom se kod nas ne isplati da ga uvozi), tako da možda niste upućeni šta je to kog vraga. GameShark je periferni dodatak koji se kači na PlayStation i služi za otkrivanje šifara i varanja, kao i tajnih delova u igrama. Kada kupite GameShark, uz njega dobijate i disk sa više od 2000 šifara za najpopularnije igre za PlayStation! Šta mislite, kao popunjavamo onih poslednjih 5-6 strana u časopisu... (PST! Ne otkrivaj poslovne tajne čitaocima! - Prim.Ur.)

Kompanija Interact, proizvođač GameSharka, najavila je GameShark2, za PlayStation2 (logično). GameShark 2 će takođe stizati uz disk s varanjima za PS 1, ali ljudi iz Interacta se mudro pravdaju činjenicom da tako održavaju kompatibilnost između stare i nove konzole. GameShark se u Sjedinjenim Državama prodaje za oko 50 USD. ■ (MT)

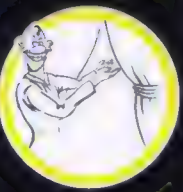


Najbolje u 2000. (po Japancima)

Japanski časopis Famitsu je "biblija" sveta digitalne zabave, tačnije igara za konzole. Ovaj renomirani časopis je svoj ugled stekao kako odličnim vezama s proizvođačima i distributerima, tako i nenadmašnim kvalitetom svojih prikaza igara. Sistem ocenjivanja igara koji se primenjuje u časopisu Famitsu je sledeći: svaku igru prikazuju i ocenjuju po četiri prekaljena i iskusna autora, specijalisti za žanr kojem igra pripada. Ocene su od 1 do 10, tako da je 40 najveća zbirna ocena koju neka igra u časopisu Famitsu može da dobije. Svaka igra koja dobije preko 35 poena dobija platinastu nagradu (postoje još i zlatna i srebrna) časopisa Famitsu, a s obzirom da su je četiri poznavaoaca ocenili kao odličnu, možete se prilično bezbrižno osloniti na njihovu procenu. Tokom 2000. godine, samo petnaest naslova je uspeło da se izbori za prestižno platinsato odlikovanje časopisa Famitsu. Želite li da čujete koje su to tri igre, po Japancima, najbolje u 2000. godini? Naravno da želite.

Na vrhu liste je Squareov RPG Vagrant Story, sa perfektnih 40 poena! Dragon Quest VII je takođe zaslužio savršenu ocenu. (Šmrc. Hoće li je Enix ikada prevesti na engleski?) Odamh iza njih sledi još jedan RPG - Final Fantasy IX, sa 38 poena. Zanimljivo je da su sve tri po Famitsu najbolje igre u prošloj godini RPG-ovi, i to sva tri za PlayStation! Odmah iza njih je Tekken Tag Tournament za PS2, takođe sa 38 poena. ■ (MT)





Najbolje i

U prošlom broju smo vam predložili igre za koje smo mislili da su obeležile prošlu godinu. Vi ste glasali za svoje omiljene i ovo su igre koje su osvojile najviše vaših glasova. Da li je tu bilo nekih iznenađenja ili ne pogledajte sami.

PLATFORME

1. Rayman 2: The Great Escape (PSX)

Sudeći po broju glasova, najigranija platforma ove godine je Rayman II. Gotivni čovečuljak koji ne poseduje vezu između svojih ekstremiteta, pobrao je sve simpatije naših dragih čitalaca, a da li uopšte možemo da ih krivimo? Još od kako se prvi put pojavio svi su ga voleli, pa je ovako nešto bilo i očekivano. Hteo bih još

jednom da pozdravim brata Ray-a i da mu poželim sve najbolje u već načetom milenijumu.



2. Spyro 3: Year Of the Dragon (PSX)
3. Bugs Bunny & Taz Time Buster (PSX)
4. 102 Dalmatians (PSX)
5. Donkey Kong 64 (N64)

SPORT

1. ISS Pro Evolution (PSX)

Ja lično smatram da nije postojala sumnja kada je ovaj žanr u pitanju, a tome svedoči i jedna veoma opasna pojava u modernom društvu. Naime, svaki put kada zakoračim u jedan od lokalnih Sony klubova, od 5 telija, na makar 4 (ili svih 5) se vrti ISS Pro Evolution. To može ozbiljno da ugrozi čovečije društvo ovakvo kakvo ga danas poznajemo, a meni ne preostaje ništa drugo nego da i sam "oprljim" jednu partiju sa starijim batom.



2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Virtua Tennis (DC)
4. NBA 2K1 (DC)
5. NHL 2001 (PS2)

AKCIJE

1. Syphon Filter 2 (PSX)

Kada je ovaj žanr u pitanju, mnogi od vas su se "glasno i jasno" opredelili za Syphon Filter 2, što me je posebno ganulo. Mislim on je stvarno divan, crn i mišićav, nosi velike prangije i iskreno da priznam, ja ću biti isti taki' jednog dana kada porastem i

možda se uozbiljim. U međuvremenu, trudite se da ne istripujete da ste vi on, jer će to prouzrokovati ozbiljne materijalne troškove po vaše roditelje i njihov nameštaj.

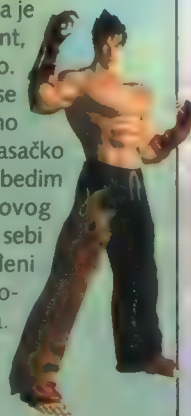


2. Spiderman (PSX)
3. Tenchu 2 (PSX)
4. Medal Of Honor-Underground (PSX)
5. Quake III Arena (DC)

TUČA

1. Tekken Tag Tournament (PS2)

"Najpeglanija" tuča ovih podneblja je definitivno Tekken Tag Tournament, što zbog vas, što zbog mene lično. Moram priznati da u slučaju da se to nije izglasalo demokratski, lično bih došao da iskoristim svoje glasačko pravo 1117 puta i time mu obezbedim prevlast nad ostalim igrama ovog žanra. Nije da je igra sama po sebi savršenstvo, više je kao nevideni uspeh, bahanalija nadnaravnih proporcija i generalno nenadmašna. Čestitamo srećnim dobitnicima DJ Dekijevog Kešolovca.



1. Tekken Tag Tournament (PS2)
2. Gekido (PSX)
3. Soul Calibur (DC)
4. Dead Or Alive 2 (PS2)
5. Ultimate Fighting Champ. (PSX)

predstavljamo

igre 2000.



FRP/RPG

1. Final Fantasy IX (PSX)



Moje čedo.. Šmrc, kako da ne budem ponosan, jes' da sam ga samo opisivao, ali mi se sada čini kao da sam bio deo programerskog tima. Fantasy IX nas u najmanju ruku, vraća u srednjevekovni trip igre, bez

cyber-punk trikova kao u prethodniku. Jedna od najvećih (što po priči, što po broju diskova), najlepše animiranih i najlepših bajki sadašnjice, upakovanih u interaktivno izdanje. Šta drugo nego svima da se zahvalim na izboru i kažem: "Divni ste, sve vas obožavam!".

2. Legend Of Dragoon (PSX)
3. Chrono Cross (PSX)
4. Legend Of Mana (PSX)
5. Zelda: Legend Of Majora's Mask (N64)



AVANTURE

1. Tomb Raider Chronicles (PSX/DC)

Čini se da se još dugo vremena neće naći žena koja će naći veći broj obožavaoca, što zbog same igre, što zbog njenih (oho-ho) dimenzija i atraktivnog izgleda. Na žalost, morali smo da kažemo "Slava joj!", shvatajući da ona (na žalost) možda više neće biti sa nama, osim ako programeri ne uspeju da je povrate u život na verodostojan, realan i nadasve zanimljiv način. Zlatno "telo" svih igara -

Lara Croft i Tomb Raider Chronicles.

2. Fear Effect (PSX)
3. Parasite Eve 2 (PSX)
4. Perfect Dark (N64)
5. Sword Of Berserk (DC)



VOŽNJA

1. Driver 2 (PSX)

Možda u stvari ne pripada isključivo jednom žanru, ali svakako je prevashodno vožnja, ovogodišnji "zlatni volan" ide u ruke igre Driver 2. Nakon prvog dela koji je bio jedna od najboljih najtraženijih igara, nastavak se pojavio donoseći sve što su programeri obećavali (za divno čudo), pa nije ni toliko zaprepasćenje što "volan" dajete zaš njemu. Čestitam na izboru.

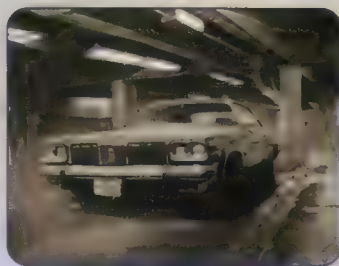
2. Gran Turismo 2 (PSX)
3. Colin McRae Rally 2.0 (PSX)
4. Metropolis Street Racer (DC)
5. Ridge Racer V (PS2)



NAJBOLJI INTRO

1. Driver 2 (PSX)

Gospode i gospodo, imamo čast da vam predstavimo najbolji intro 2000., koji je izabran ne zahvaljujući vašim glasovima, već mojom neveroćatnom upornošću i ubeđivaćem ostalog dela redakcije. Hvala na pažnji. Živeli.



2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. 007 World Is Not Enough (PSX)
4. Dynasty Warrior (PS2)
5. Metropolis Street Racer (DC)

STRATEGIJA/SIM.

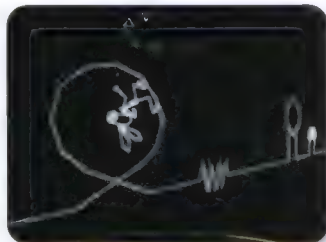
1. Kessen (PS2)

Drugarice i drugovi, braćo i sabračo, sestre, žene, majke, prijatelji (buran aplauz)... Čast mi je da vam pročitam koja je to igra, dovraga, osvojila ovogodišnju nagradu, premiju, masažu i saunu na našem atraktivnom proglašenju... Samo momenat da raščvrljim kuverat... (šuškanje i cepanje, ko da svinja cepa čebe)... Da, da, da, baš i upravo kao što smo očekivali... KESSEN NA PS2!!!! Pare dajte meni, a igri nagradu i priznanje, hvala vam još jednom.

2. World Theme Park (PSX)
3. Premier Manager 2000 (PSX)
4. Railroad Tycoon (PSX)
5. LMA Manager (PSX)



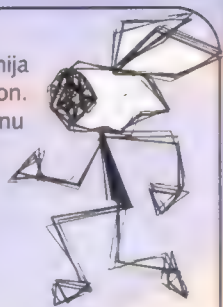
NIJE PO JUS-u



1. Vib Ribbon (PSX)

Samo naš magazin ima specijalnu čast da daje nagradu za ovaj žanr, koji sami smislimo, realizovamo i podržavamo. Tako, ovoga puta, zahvaljujući našim malim čitateljima, moramo da se pohvalimo "Zlatnim Jusom", igrom koja nema grafiku,

radnju, zaplet i rasplet, već gomilu linija koje se kreću kao blesave - Vib Ribbon. Zahvaljujemo čitaocima na izboru, Miljanu koji je otkrio ovo "suvo zlato" i uredniku koji nam je isprao mozak karakterističnim melodijama.



2. Bishi Bashi Special (PSX)

3. Space Chanel 5 (DC)

4. Mr. Driller (PSX/DC)

5. Jet Grind Radio (DC)

NAJBOLJA MUZIKA



1. Driver 2 (PSX)

Iako je konkurencija bila oštra, a prebrojavanje napeto, nismo bili iznenađeni zbog fenomenalne muzičke postave, predstave, dostave i sami kao da smo znali (da ne kažem naštelovali ili glasanje namestili), ali najbolja muzika je krasila igru Driver 2, kao što se svi na kraju i složismo (neki sami od sebe, a neki

kada im je cev pištolja ulazila u nozdrvu). Igrajte, vozite, slušajte i uživajte!

2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX/DC)

3. Vib Ribbon (PSX)

4. WipeOut SE (PSX)

5. Knockout Kings 2001 (PSX)

NAJVEĆI PROMAJ

1. Ronaldo V Football (PSX)

Na moju posebnu radost, ja sam sam odgovoran za najlošiju igru milenijuma, veka, decenije, godine, lično sam je opisao i brutalno napljuvao (zaslužila je), a svi ste se sa tim jednoglasno složili, tako da vam sa ponosom mogu reci da je najgora škrbina, najlošija generalno i globalno, smehotresno jadna i otužno glupa, najljigavija igra Ronaldo (Robanlo) V Football. Daj neka neko više amputira cigi nogu, ne mogu više da ga gledam na terenu.



2. In Cold Blood (PSX)

3. Fighting Force 2 (PSX)

2. Ronaldo V Football (PSX)

4. Mortal Kombat Special Forces (PSX)

5. ISS Pro Evolution 2000 (PSX)

NAJBOLJA IGRA 2000.

DRIVER 2



Uzevši u obzir veliki broj glasova, nominacije iz više kategorija, scenario, gameplay i generalni utisak koji su igre ostavile na nas, morali smo da proverimo i vaše glasove (nije da igraju neku ulogu, ali čisto radi reda, da ne kažemo da se vi ovde ništa ne pitate). Nakon toga, morali smo da

permanentno eliminišemo članove redakcije koji su se isticali baljezganjem i proglasimo Driver 2 kao najbolju. Svi srećni vlasnici neka uživaju, a ostali neka umru sami i napušteni od svih.



Ur(iloš Tomić kaže:



Sačuvaj me bože, sto mu muka, hiljadu mu ražnjića i čevapčića, svih mi bučkuriša pradede apotekara - kako napraviti izbor? Reći čoveku koji se bavi igrama "kaži jednu najbolju" je isto što i pitati napaljenog 16-ogodišnjaka "Koji bi ženu pozeleo?"

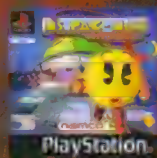
Ali pošto po svom duhu više odgovaram drugom slučaju, a ne bih se nikada odlučio za JEDNU ženu, tako se ne bih odlučio ni za JEDNU igru. Od žena bih Anđelinu, Tajru i Niki, a od igara FF8, Dino Crisis2 i Sword of Berserk.

A zašto njih tri? Pa po mojoj proceni, kada bismo pomešali ove tri igre i malo pojednostavili sistem, dobili bismo jedno malo remek delo - akciju sa mnogo krvi i brutalnosti, statove i magije, zagonetke i veštine. Tako da ja ili ove tri kao jednu najbolju, ili ni jednu na svetu belom (isti je slučaj i sa ženama, samo vam neću reći koji deo od koje).

MASTER CD

k l u b

- Sony PlayStation - PC - AMIGA - MP3 -



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog preuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>
ili <http://go.to/mastercdklub>

CD naslovi

Igre

Uslužni

Enciklopedije

Medicina

Mixevi

MP3 muzika

PlayStation

Dreamcast

Igre

Konzole

Memo karte

DualShock

N-Pal konvertori

I ostala oprema

ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

**YU KARAOKE - Preko 800 domaćih
pesama. Tel. (063) 588-830**

**Stevica Jovanovića 18
ZRENJANIN**

(023) 38-715

064 128 45 48



Dreamcast

**PC
CD
ROM**

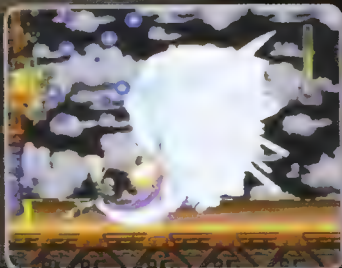




MegaMan X 5

Još jedan u nizu nastavaka Megamana koji je još uvek u 2D stilu, tera me da ozbiljno razmislim i zapitam se da li su programeri toliko bistri koliko se priča. Radnja se odvija u koloniji Eurasia, gde su došli zli roboti ili vanzemaljci ili možda čak i oba i na nekonvencionalan način svrgli narodnu vlast. Jedini spas je Enigma Particle Beam, enigmatično oružje koje može da razulari neprijatelje, pa se stoga Megaman i njegov drug Zero bacaju u akciju.

Mnoštvo nivoa, specijalnih sposobnosti i zlikovaca svih boja, dimenzija i nacionalnosti očekuje sve koji misle da 2D platforme još nisu umrle. Igra kod nas stiže sredinom februara, ali iskreno sumnjam da će zadovoljiti široke narodne mase. Bilo kako bilo, uskoro ćete i sami moći da procenite. (UT)



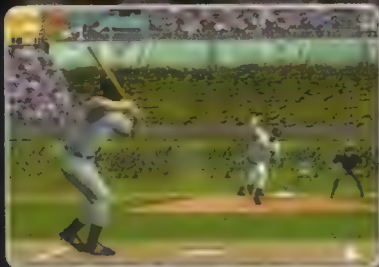
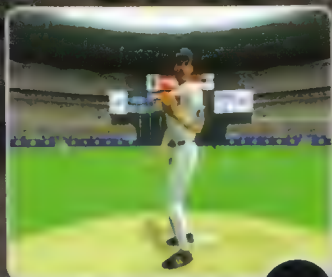
NBA Hoopz

Za sredinu februara, kompanija Midway planira objavljivanje nove arkadne simulacije košarke. NBA Hoopz će, po svemu sudeći, biti pravi naslednik legendarnog NBA Juma, igre koja se godinama nalazila na vrhu top liste igara za arkadne mašine i kućne konzole. Utakmice će se odvijati po principu tri na tri, a svaki igrač će imati specifične osobine koje će demonstrirati na terenu. Od igre se očekuje da obiluje atraktivnim pokretima (pominje se citra od preko 500 novih motion captured animacija) i sjajnom arkadnom atmosferom, koja će privući ljubitelje jednostavnih sportskih simulacija. Kao posebno iznenađenje pominju se mini-igre za uvežbavanje pokreta. (GJ)



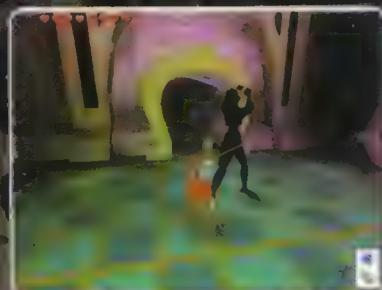
All Star Baseball 2002

Najavljivao kao najbolji (i jedini) bejzbol na PS2, možemo očekivati da će zadovoljiti kriterijume svih ljubitelja američkog nacionalnog sporta. Pored realno odrađenih igrača i 30 timova, obećano je da će svi igrači moći da se prepoznaju na terenu, isključivo zbog njihovog izgleda, a to će posebno doći do izražaja u opciji za kreaciju individualnih igrača. Materijal koji smo videli, stvarno izgleda sjajno (kao i sve ostalo vezano za PS2, osim, naravno cene), a grafika je više nego realna. Igra je najavljena za početak februara, tačnije drugi februar, prema tome možemo da očekujemo da će se kod nas pojaviti do početka marta. Živi bili pa



Dragon's Lair 3D

Originalni Dragon's Lair ostao je zabeležen kao prva igra koja je koristila laserski disk za smeštanje velike količine podataka. Tokom šest godina (od 1983. do 1989. kada je prebačen na Amiga računare) ovaj interaktivni animirani film, rađen u studiju Dona Blutha, inkasirao je fantastičnih 1.3 miliona dolara. Zato je razumljivo uzbuđenje oko nastavka ove igre, koji će se pojaviti na PC računarima ovoga proleća. Dragon's Lair 3D se najavljuje kao dostojan naslednik legende, u kome ćemo se nauživati gledajući božanstvene prizore, slušajući upečatljive zvučne efekte i upravljajući Dirkom mnogo neposrednije nego ranije. Nestrpljivo očekujemo objavljivanje finalne verzije, za koju momci iz Blue Bytea tvrde da će se pojaviti "na vreme". (GJ)



na vidiku

Dinosaur Planet



Nova avanturistička igra proslavljenog studija Rare biće impresivna u svakom pogledu. Glavni protagonisti igre su Sabre i Krystal, heroji koji će se uhvatiti u kostac sa iskonskim zlom koje preta da razori Vasionu. Ah, da, biće tu i dobrih

stanh dinosaurusa, čija uloga nam još uvek nije sasvim jasna. Igru će krasiti fenomenalna grafika i animacija, a na pitanje kada će se pojaviti u prodaji ne možemo vam dati precizan odgovor. Prema nekim tumačenjima, Dinosaur Planet će biti poslednja Nintendova igra za N64, s obzirom na sve oštriju konkurenciju i beskrupuloznu "krljačinu" koja vlada na globalnom tržištu konzola. Sa žaljenjem moramo da konstatujemo da se N64 polako gasi i definitivno nestaje s tržišta. Šteta, ali tako stoje stvari u ovoj grani elektronske industrije. (GJ)

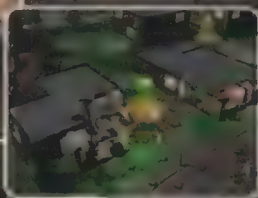


Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Kada je u pitanju PS2, možemo očekivati samo najbolje, pa je tako i ovoga puta. Igru krasí izvakana priča, rasa vanzemaljaca dolazi i kolonizuje zemlju u neposrednoj budućnosti, ali se negde rada pokret otpora, koji će se boriti za slobodu. Radnja je smeštena u 2003. godinu i trebalo bi da bude strategija, u kojoj ćete moći da gradite baze na mapi i na prepad napadate vanzemaljsku rasu Sauran, koju morate izdominirati kako bi povratili slobodu stanovnicima Zemlje. Ceo princip igranja je baziran na igri X-Com, a obećano je da će posedovati jednostavnost i adiktivnost prvog dela ovog serijala.



Igra bi trebalo da bude završena tokom godine. (UT)



Darkstone



Nakon Diabla koji je uveo sasvim novi princip igranja RPG igara na PC-u, normalno je bilo i očekivano, da će se pojaviti određeni broj klonova. Darkstone je bio jedan od njih, ali ne možemo baš



reći da je u pitanju klon. Mnogi igrači su bili zadovoljni njenom pojavom i generalnom idejom, jer je igru krasio odličan sistem questova i jednostavan sistem kontrola, pa se samo moglo očekivati da će igra zaživeti i na konzolama. Nakon velikog uspeha Diabla na PS-u, programeri su odlučili da još jednom izađu u susret poklonicima ovog žanra. Pošto je u pitanju konverzija, precizan datum izlazenja u Kanadi i Americi je 10. februar, pa je samo pitanje dana kada će ova sjajna igra doći kod nas. (UT)



Outtrigger

Nova hard-core pucačina za DC trebalo bi da se na našem tržištu konačno pojavi do kraja ovog meseca. Outtrigger je sočna igra, nabijena akcijom i ukrašena izrazito koloritnom grafikom, za koju se



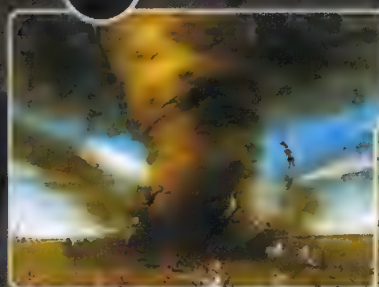
tvrdi da će nadmašiti sva dosadašnja FPS izdanja za ovu platformu (Quake, Rogue Spear i druge). Od značaja je i to što se Outtrigger od početka radi samo za DC, tj. nije konverzija s PC računara. Iako se radi o čistokrvnoj FPS akciji, postojeće i režim s izvođenjem iz trećeg lica. Oružja će biti jedan od jačih aduta Outtriggera, s obzirom da se pominju neke pučaljke, kakve do sada nismo videli u igrama ovog tipa. Dok ovo čitate, Outtrigger se možda već nalazi na policama domaćih dobavljača. Proverite. (GJ)



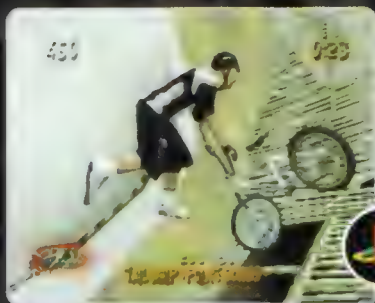


Kessen 2

Još uvek u nestrpljenju očekujemo dolazak igre koja će biti jedna od najboljih strategija za PS2. Kessen i programerski tim Koei-ja obećavaju do sada neviđenu akciju i animacije. Pored unapredene grafike i mnoštva magija, unapređen je i neprijateljski AI, a ima još i sijaset malih poboljšanja u odnosu na prethodnika. Igra bi trebalo da se pojavi na tržištu početkom jeseni 2001. pa samo možemo očekivati njen dolazak i nadati se da će sve biti kako je i obećato. Iskreno, u najmanju ruku očekujem savršenstvo, ali sudeći po onome šta sam video, možda nije savršenstvo, ali je u neposrednoj blizini. Videćemo. ■ (UT)



MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX



Ekstremni sportovi su sve više zastupljeni na PS-u, pa su se programeri koji su odgovorni za MTV naslove još jednom bacili na posao. Pored unapredene grafike i mnoštva poznatih imena, možete očekivati i najatraktivnije vratomije, opake figure i triкове, lomove, uganuća, bolničare... Igra je nešto poput odgovora na BMX koji je skoro izašao - Dave Mirra, sa razlikom što su likovi veći, a texture malo kockastije. Bilo kako bilo, još nismo u potpunosti zadovoljni fizikom u igri, malo je preterano izvesti ONAKVE figure i pokrete bez ozbiljnih posledica po centralni nervni sistem ili kičmenu moždinu, ali i programeri su ipak ljudi, i njima je nekad dozvoljeno da greše. Igra će biti gotova do isteka prve četvrtine 2001. ■ (UT)



Floigan Brothers

Rad na igri Floigan Brothers, Sega je započela pre nego što se Dreamcast pojavio na američkom tržištu, a rana demo verzija predstavljena je još 1999. godine. Od tada do danas mnogo toga je doradeno, doterano, našminkano i "fritzirano", ali se još uvek ne zna tačan datum izlaska ove simpatične 3D ar-kadne avanture. Igrač će naizmenično kontrolisati Hoiglea i njegovog moronskog brata Moiglea, koji treba da sačuva-ju svet od zlog naučnika tako što će rešavati zagonetke, pronalaziti predmete, gaziti raznorazne karakondžule... Floigan Brothers će se od sličnih igara razlikovati po specifičnom odnosu između likova, gde pametniji brat navodi glupljeg da ispunjava određene zadatke (Moigle će se raz-



besneti kada ga Hoigle uvredi ili se obradovati ako mu ovaj pokloni neku sitnicu). Biće to, u svakom slučaju, uvrnuta igra kontradiktornosti u kojoj ćemo uživati. ■ (GJ)

Gangsters 2

Originalni Gangsters zapamćen je kao igra sa mnogo potencijala koji, na žalost, nisu iskorišćeni na odgovarajući način. Za drugi deo igre programeri tvrde da će ispraviti sve nedostatke i u mnogome proširiti originalni koncept. Igrač će dobiti ulogu izvesnog Joeya Banea, "gangstera-pripravnika" koji u surovom svetu podzemlja treba da rasvetli ubistvo svog oca i obavi krvnu osvetu. To će moći da učini tek kada završi dvadesetak scenarija i isto



toliko gradova. Gradovi će se razlikovati po veličini i raspoloživim objektima, a u jedno vreme igrač će moći da kontroliše najviše 40 mafijasa, što će umanjiti mogućnost zbunjivanja. U mrežnoj varijanti igru će moći da "ljušti" osam igrača, Gangsters 2 se očekuje ovog proleća. ■ (GJ)

PC
CD-ROM



G-Surfers



PS2
PlayStation 2

Evo jedne fenomenalne trke koja će zapaliti sve igrače koji vole nezamislivu brzinu, realne terene i poseduju PS2. Blade Interactive još uvek nije objavio ko će biti izdavač, ali kada smo videli kako će igra izgledati, to nas nije posebno zanimalo, više nas je zanimalo datum izlaska. Na-

zimo, datum izlaska još nije najavljen, čak nisu ni početne procene koliko će trebati da se igra završi. Koristeći satelitske sisteme, cela zemlja je reprodukovana topografski na terenima, tako da ćete moći da se izivljavate izvođeci lude figure umobolnim brzinama (do 4000 milja na sat) tik iznad Golden Gate mosta u San Francisku, nadlećući Ajfelov tornj ili zakucavajući se u Alpske planine, vozeći futurističke bolide i atraktivne letelice gde god vi poželite. Ostaje nam samo da sačekamo datum izlaska i da se nadamo da će što pre doći. (UT)



Blade of Darkness



Kombinacija FRP i akciono-fantastičke igre jedan je od najčešće korišćenih recepata, kada su PC igre u pitanju. Blade of Darkness iz Codemastersa trebalo bi da ovaj kocept proširi s nešto više akcionih elemenata. Ipak, najviše pažnje programeri polažu na tehničke



karakteristike, grafiku u prvom redu. Igra će imati realtime svetlosne efekte (uključujući dinamičko senčenje), impresivne animacije osmišljene do najsitnijih detalja (otkidanje udova i drugi krvavi prizori) i jedinstven borbeni sistem koji podseća na 3D borilačke igre. Ističu se još i napredan AI protivnika, širok izbor oružja i mnogo bolja atmosfera nego

u Runeu, nedavno objavljenoj igri slične konstrukcije. Blade of Darkness se u prodaji očekuje tokom prvog tromesečja ove godine. (GJ)



PC
CD-ROM

Max Steel: Covert Operations



Na GBC konzoli uskoro će se pojaviti priča o genetski izmenjenom dečaku, koji predstavlja strah i trepet za sve zloce širom sveta. Max Steel: Covert Operations je klasična platformska pucačina u kojoj se mladani Max probija kroz obezbeđenje zloglasne organizacije D.R.E.A.D., ne bi li uklonio pretnju koju ona

predstavlja za svetski mir. Sve u svemu, biće tu mnoštvo dodataka, specijalnih poboljšanja, odela sa specijalnim osobinama (za letenje, bolje skakanje, ronjenje i slično), kao i armije karakondžula koje treba zbrisati s lica Zemlje. Princip igranja i upravljanje biće krajnje jednostavni, tako da će sve biti u službi akcije i dobri radovi jednostavno, biće to Metal Gear Solid s manje šunjanja i više sakupljanja. (GJ)

GB
Color

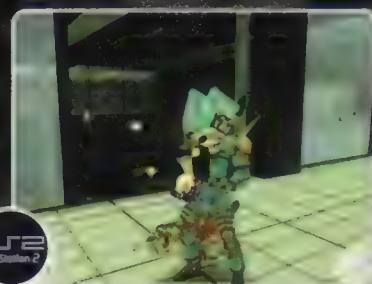


Oni

Dok vi budete čitali ovaj tekst, ova fenomenalna igra će vam već možda biti dostupna. Zakazan datum je 29. januar, pa je samo pitanje dana kada će ova odlična akcija

postati dostupna svim srećnim korisnicima PS2 sistema. U igri ste u ulozi Konoko-a, pripadnika TCTF tima za borbu protiv svega i svačega, a igra je porjektovana tako da je maksimalizovana interakcija sa svim predmetima i likovima. Moguće je kombinovati i koristiti sve predmete i pokrete, skakati sa strane na stranu, koristeći neprijateljsko oružje i ispaljujući rafale u letu, dok municije ne zafali, a zatim preći na ruke i noge, brutalno se razračunavajući sa svima u neposrednoj blizini. (UT)

PS2
PlayStation 2



SEGA

PlayStation

IDE GAME SHOP



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552



EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

Ne znam odakle da krenem, ne zbog toga što sam malo "spor", nikada se nisam odlikovao nekom natprosječnom inteligencijom, ali nije u tome stvar. Ova priča je malo čudna, a ja sam njen deo samo nekih pet godina, dok sama priča i glavni predmet priče traju od kako je sveta i veka. "Necronomicon Ex Mortis", knjiga mrtvih, knjiga izvezena od ljudskog mesa i kože, posvana ljudskom krvlju. Niko ne zna njeno pravo poreklo, kada se tačno pojavila. U njoj su zapisani krvavi rituali, bajalice, drevna prokletstva, imena davno zaboravljenih demona, stvorenja koja su nekada sejala teror Zemljom i

svačuda ljudi, "Mračnjaci". U praskozorje čovečanstva, kada se gubi svaki trag. Ona priča da nestaje, preleti eone i ponovo se pojavljuje, kao da sama traži ljude koji će otkriti njene crvene strane, posegnuti za njenim moćnim tajnama, ali otkriti zlo koje je staro koliko i vreme. Nekoliko puta je knjiga bila iznaređana, zlo se budilo i pokušavalo da nadvlada ljude, ali se uvek nalazio ratnik svetlosti, čovek čiji je dolazak najavljen od strane bogova i proroka, krvavi heroj u ovoj krvavoj bajci... Ovoga puta su bogovi izabrali mene. Moje ime je Esh, nekada davno, pre nekih osam godina sam pokušao da se malo izdvojim od sveta u društvu jedne otmenе dame. Izabrali smo malu kolibicu u šumi, stigli smo predveče srećni i žalju-

te noći sam je ubio lopatom, ona mi je posle poslužila da se skupam. Vratila se ponovo, ali ovog puta nije

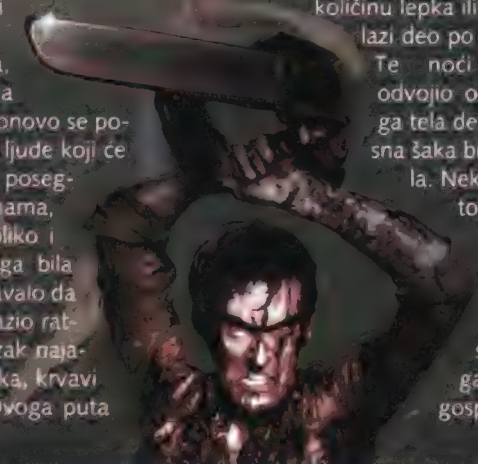
izgledala ni malo otmeno, po sjaju koji joj se vidi u očima, videlo se da je više gladna. Par sati kasnije sam je ponovo zakopao istom lopatom, samo sam se ovoga puta potrudio da više ne izlazi, a i ako bude tako nešto pokušala, moraću ili da prethodno nađem veliku količinu lepka ili da izlazim deo po deo.

Te noći sam odvojio od svoje tela desnu šaku. Da ja to nisam uradio, desna šaka bi satarom odvojila moju glavu od tela. Neka stara budala, neki "uvaženi" doktor je posle ko zna koliko godina tra-

ganja, uspeo da pronađe delove Nekronomikona i da ih prevede.

Recitujući jednu bajalicu iz knjige, cela šuma je oživela, a svi pristupi kući su blokirani, niko nije mogao da je napusti. Ni on ni njegova gospođa nisu uspeali da pobegnu. Gospođu sam lično morao da ponovo otpratim u permanentnu horizontalu, njena ćerka je umrla pokušavajući da celu sumu protera kroz neki portal. Na moju nesreću, oduvala je i mene, i to u 12. vek.

Sećam se priče starog sveštenika o "ratniku koji dolazi sa neba" (još me boli kičma od udarca o zemlju), shvatio sam da moram ponovo da pronađem Nekronomikon i uništim Armiju mraka,



Sla mi ocenjujemo!

ZVUK

Glavni glasovi su glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče.

GRAFIKA

Glavni glasovi su glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče.

IGRIVOST

U principu od magične igre sa formidabilnim glasovima i konceptima, ali i glasovima.

ATMOSFERA

Atmosfera je igra, a atmosfera je igra, ali i atmosfera je igra, ali i atmosfera je igra.



UKUPNA OCENA

Glavni glasovi su glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče, ali i glasovi iz priče.

OCENA: 88% (na osnovu 10 glasova)

boNUS

nove igre



koja je pretila celom bratstvu vitezova. Vrativši se nazad u svoje vreme, nekako sam uspeo da povratim svoj stari posao, našao sam i jednu devojkicu samo za mene, ali mori još nije bio kraj...

Nakon osam godina, još uvek me muče košmarni snovi, devojkica koja igra držeći svoju glavu u desnoj ruci, demoni koji jure kroz šumu, glasovi koje čujem u glavi. Moram da se vratim, moram da se vratim u kolibu i jednom za svagda uništim tu prokletu knjigu, da spasem samog sebe iz pakla koji traje predugo, već osam godina...

Naravno, moram da se prisetim vremena kada još bejah čeljade, možda devet godina staro, a već opsednuto umobolnim hororima i svakojakim filmovima, koji su prebucani vulgarnim dijalozima, scenama i generalno okupirani seksom i bezumnim nasiljem (moram priznati da sam već sa 10 godina, Romerov film "Zora mrtvaca" odgledao najmanje 34 puta). Tada sam već odgledao prvi i najkrvaviji iz serijala "Zla smrt", a docnije i nastavak u kome glumi Brus Kempbel (Bruce Campbell), koji je glavni lik u ovoj odličnoj igri. Nastavak je imao živahni podnaslov (Mrtvi do zore), ali je bio do ekstreme različit od keca, koji je imao zabranu emitovanja u Americi 7 ili 9 godina. Treći nastavak, "Armija Mraka", je totalno izašla iz žanra, gotovo prelazeći u komediju sa elementima strave, ali, evo napokon i momenta kada se Zla smrt vraća u svoj žanr.

Survival horror avantura, sada već klasične RE "izvjedbe", sa ne tako teškim zagonetkama i mnoštvom monstruma za "upokojavanje". Drugim rečima, bezumna zabava, 4-6 sati maltretiranja nakaza i kultura u jezivom okruženju, u mračnoj sobi, dok analogni kontroler iskače iz ruku od vibracija, koje prouzrokuje vaš interaktivni ljubimac, Milina...

Pošto ću preskočiti prvi film (sa kojim ova igra deli samo osnovnu zamisao, ali ne i glumačku postavu) i to samo iz obzira prema maloletnoj dečici koja čitaju ovaj časopis, odmah ću vam objasniti precizno čega tu ima... Paranoik dolazi u šumu, u pratnji devojke, tu nalaze magnetofon i počinju da slušaju. Matori baljezga o knjiži i demonima i počinje da recituje bajalicu za buđenje drevnog demona, a gledalac posmatra zlo koje se budi u celoj šumi. Devojka biva opsednuta i umire, vraća se, Esh je upokojava i osigurava se da se još koji put ne vrati. Njegova ruka biva opsednuta i on je odseca, a na njeno mesto stavlja motornu testeru. S vremena na vreme i sam biva opsednut, cima se levo desno po šumi i kući, bori se protiv demona, sakuplja papire Nékronomikona, još malo ubija i prangija. Cela šuma se budi, ćerka naučnika recituje bajalice i otvara portale, devojka umire, otvara se veliki portal i sve ih šiba u 12. vek. Armija mraka, iako je treći film, uopšte ne igra veliku ulogu u igri, pa ću i nju preskočiti, ali neću preskočiti da kažem da je celokupna scenografija iz filma APSO-



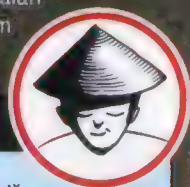
LUTNO AUTENTIČNA i da FENOMENALNO izgleda. Cela kuća i neposredna blizina su iste kao i u filmu i to skoro do u detalj (provereno i overeno), ali su dodate i još neke lokacije, koje se u filmovima ne daju ni naslutiti.

Drugim rečima, ako ste gledali drugi deo, ova igra će vam biti apsolutno poznata i dosta ćete brzo skapirati šta i kako treba da radite. Komande su jednostavne, možete da konstitute dva oružja u isto vreme, jedno je permanentno i to je motorna testera (nasadena na ruku 'mesto šake'), a u levoj možete da nosite dvoglavu sikiru, pištolj, dvocevku ili pušku. Motorna testera naravno može da se kresne, da se malo turira, da razdire utrobe i da se isključi. Ne morate ni preterano paziti na "čorbu" za testeru, jer igra pliva u benzinu (za razliku od SR Srbije). Pritiskom na trougao Esh će vam reći da je vreda i provocira neprijatelje, a pošto nije sam u igri, celu igru će mu se otimati cinični ili jednostavno sni komentari. Krug za akciju, R1 za trčanje...

Predmeti stoje zajedno u inventaru, a pored standardnih za oporavak i benzin, tu su i neki neobični, municija i ključni predmeti. Neobični predmeti su sendviči, džem, kobasice, vitamini itd. Pošto na samom početku imate i predmet koji pretvara pećurke u medicinu i gorivo, treba samo još da pronađete dva dokumenta koji će vam obezbediti znanje da iskoristite napravu.

Drugi deo vas vodi u Damask, u 730. godinu, gde je potrebno osloboditi jednog "švalera" iz zatvora, koji će pružati sve dalje instrukcije u cilju uspešnog okončanja igre.

Pošto vam prve pomoći nikad neće biti dovoljno, jedan trik koji pali s vremena na vreme: kada se nalazite sa nekim neprijateljem, uključite testeru i sačekajte da je Esh zabode u utrobu. U tim momentima nemojte turirati testeru (iako pruža fenomenalan osećaj), već ga dokrajčite oružjem koje je u levoj ruci. Osim što ćete



Satara Jolvić kaže:

Konačno igra koja uspeva da konkuriše najboljima iz survival horor žanra. Filmovi po kojima je igra nastala su u samom vrhu ovog žanra, a i igra koja je pravičena uz pomoć autora filmova - režisera Sam Raimi-ja kao i glavnog glumca Bruce Campbell-a, koji je i glas glavnog junaka igre, je nezaboravno igračko iskustvo sa odličnom pričom, sjanom grafikom, perfektnim zvukom, ali ne baš sjajnim upravljanjem. Bez obzira, priča je glavni pokretač za igrače i oni će uživati, prvi put (od Silent Hill-a) posle dugo vremena!



Ime: Evil Dead - Hail To The King

Izdavač: THQ

System: PAL / NTSC

Žanr: Horror avantura

Ime:

Izdavač:

System:

Žanr:



...čuvati po litre benzina, postoje velike mogućnosti da...
...veliku medicinu.

...neprijatelji su razni i mestimično raspadnuti, velike kre-
...ture koje iskaču iz zemlje, slepi "mišovi", zombiji i ra-
...duhovi, na kraju i mračna strana Eshove ličnosti. Sve
...u poten za ženom koja je dopratila Esha, izabranicom
...njegovog srca, koja je pošla za ludakom da mu pomog-



kad se inventar prepuni, a pozicija može da se snimi sa-
mo uz pomoć "save tape" -a koji se nalazi tu i tamo.
Grafika je dobra, neki kadrovi i perspektive su me ap-
solutno oduševili, ali zna se da je otprilike ovo neki
maksimum. Jes' da nema mnogo muzike, ali su efekti
odlični, realno i verno isprojektovani,
delimično pokradeni iz filma. Sve osta-
lo je na najvišem nivou, tu i tamo po
koji bag ali ništa strašno, malo pijano
kretanje, ali to je više do Esha i njego-
ve sakate noge (mučenika su odrali od
batina u oba filma).

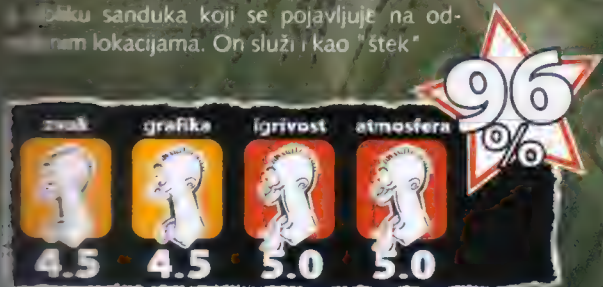
Što se tiče razlike između verzije za PS
i SDC, moram priznati da nema AP-
SOLUTNO NIKAKVE RAZLIKE, osim
što je grafika za nijansu bolja, a upra-
vljanje za nijansu lošije.

Još bih voleo da iskoristim priliku da
pozdravim sve čitaoce i da im (uz ma-
lo zakašnjenje) čestitam Novu godinu, i ovu što je svi
slave i ovu NAŠU, koju slavi samo najbolji narod na pla-
neti.

Još bih želeo da pozdravim onaj deo redakcije iz Slove-
nije, svog kolegu Mihalja (Mikajla) i da dam objašnje-
nje a priori komentara za FF9... Priznajem da sam eks-
tremno lud i da bih pribegao spaljivanju, ali samospa-
ljivanju nikako, a i šta treba očekivati od neozbiljnog
čovaka, nego da juri leptirice po cvetnom polju (pa
posle svinji redakcijski pod kaljavim cipelama), dok dru-
gi sede i rade. Možda to nije neozbiljnost, možda je to
samo nedostatak stručnosti i profesionalnosti, ali
čitaće se koga je urednik morao da teši u ovom broju,
prepuštajući mu igre, da ne bude tužan, da ne proliva
velike, gorke suze na jastuku, maštajući o "svom" tek-
stu za Final Fantasy 9. ■



...voda rane. Save pozicija je projektovana
...liku sanduka koji se pojavljuje na od-
...nim lokacijama. On služi i kao "štek"



DUH GAMES

kruševac

DVD player - Xwave

...VCD - CD - CDDA - Mp3 - Karaoke - Digital dolby
...moćniji uređaji na DVD polju, čita rezane CD i DVD
...ODMAH

...2 regiona-hrvati) - 50

...The Mesinger", "Bone Collection",
...Bonnie i Clyde" i još preko 200 naslova...

VIDEO-CD (za Vaš Playstation, PC, Dreamcast i DVD...)

...Petak 13th" (prvi i drugi deo), "Kućni duh",
...Metal Gear Solid 2 - The Trailer", "Dinosaur",
...500 naslova...

...na 2 CD-a - 5 (na svakih 5 filmova jedan je gratis)

...Limited Edition "Noćne more u ulici Brestova"

...box set sadrži 14 CD-a i specijalni dodatak enciklo-
...Frediju Krugeru. Ukupno 15 CD-a - 55

...Omen" box set i "Planeta majmuna" box set

PSX 2 - kopije igara, originali za PSX 2 - superpovoljno "Takken

...Ridge Racer 5", "World Soccer 2000", "Evergrace"

...Ski Super". Čipovi za PSX 2. Uskoro PAL verzija.

Dreamcast oprema i igre. Dreamcast igre samo 4.

...video CD filmovi za Dreamcast. Pozovite!!!

...500 naslova.

Playstation

PS one - original Dualshock + čip + 5 igara. Pozovite!!!

...Memo card - 12, Joypad - 12, Dualshock - 30,

...20, Mp3 card za PSX - 100, čipovi za PS one

...mного toga...

PSX igrae - 3.5, Dreamcast - 4, VCD - 5, DVD - 50

D. Jovanovića Španca 26 • 037 39 979, 063 800 39 31



EKSKLUZIVNO
...oklon CD kalendar
...svakom kupcu



Igor Simić

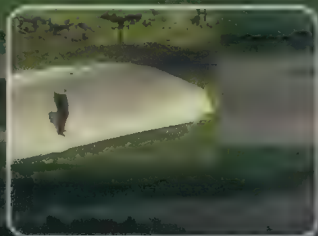
EA
SPORTS

TIGER WOODS PGA TOUR

2001

2000) i standardno visokog kvaliteta koji je upropašćen, sada već tradicionalnom "brljivošću", Tiger Woods nam u odnosu na svog prethodnika ne nudi gotovo ništa

novu. Početak (intro) je praćen energičnom muzikom i pojavljivanjem zvezda ovog sporta (i ne pokazuje NIŠTA), a posle njega sledi sekvencu u kojoj Tiger Woods (Tigrova Šuma u prevodu ha,



ha, ha) pokazuje svoje vrhunsko umeće, žonglirajući lopticu. Zatim sledi glavni meni koji je u stvari i jedino poboljšanje u odnosu na prethodni deo, u kome su modovi takmičenja Stroke (1-4 igrača), Skins nešto

potpuno novo, što bi definitivno trebalo da probate. Tournament (1 igrač) i Match (2 igrača) i veliki broj kurseva koji su identični onima sa stvarnog PGA Tour-a. Osim

ovog poboljšanja (koje je verovatno oduzelo veliki deo memorije) očigledan je i pokušaj da se popravi grafika, ali što se odigravanja tiče sve toliko liči na verziju iz 2000-te, da to postaje sumnjivo. Ako vam se ponekad desi da se umorite

od energičnih igara koje su pune tempa i akcije i poželite dobru igru, koja će vas odmoriti, slobodno odaberite Tiger Woods i nećete se pokajati.



Sezona golfa nikada ne prestaje! Izjavio je svojevremeno petostruki šampion PGA Tour-a i živa legenda ovog sporta, Jack Nicklaus, i bio je u pravu. PGA turniri se igraju širom planete tokom skoro cele godine, a jedini "mrtvi" meseci su decembar i januar (krajem januara počinje sezona, velikim turnirom na Maui Island-u na Havajima). Da bi nam omogućili da i u toku ova dva meseca uživamo u čarolijama ovog sporta, EA Sports su "izbacili" najnoviji deo serijala Tiger Woods, kome su samo dodali brojku 2001.

Osim izvanrednog tajminga (ipak je bez premca Euro



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	73%
4.0	3.5	3.5	4.0	

Ovlašćeni distributer časopisa

boNUS

za crnogorsko primorje



CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/045-064

088/32-100

Ime: TW - PGA Tour 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Golf



1-4 igrača

Memorijna kartica
1 blok

Analogni kontroler

3.2.1 SMURF!

Miloš Marković



Pa da li je to moguće ljudi? U roku od samo dva dana stigle su dve igre, iz iste firme, sa istom tematikom i sličim izvođenjem. Jedina razlika je što se likovi razlikuju. Ova igra, čiji naslov sve govori, predstavlja još jedan pokušaj da se sa trona zbaci čuveni CTR. Međutim, igra po kvalitetu nikako ne može da se poređi sa gore pomenutom igrom. Naime, simpatični mali štrumpfovi su sagradili vozila za sebe i krenuli kroz šumu. Ali, Gargamel je ukrao jednog štrumpfa i odveo ga u svoj zamak. Sada svi ostali štrumpfovi kreću u spašavanje svog malog brata. Igra je namenjena isključivo mladima od 6 godina. Sve je pojednostavljeno do maximuma, ali je igra izgubila na igrivosti. Postoje samo dve vrste oružja, tj. ona za pucanje napred i ona za pucanje u nazad. Takođe ni izbor staza nije prevelik. Naime, imate staze u šumi, staze izvan šume i staze u Gargamelovom dvorcu. Od toga svaka navedena lokacija ima po 4 staze, koje su raspoređene po nivou težine. Grafika je lepo urađena. Pozadine su crtane i prerenderovane, tako da se dobija utisak da gledate crtani film. Međutim, sam model vozila je loše urađen. Ivice su isuviše oštre, a pri tom ni poligoni nisu lepo uklopljeni. Muzika i zvuk su sasvim solidno odradeni. Što se kontrola tiče, malo su preosetljive, međutim raspored komandi je sasvim funkcionalan. Kada se sve sabere i oduzme, pomnoži i podeli, stiže se utisak nedoradenosti. Naravno, pošto je ovo igra za mlađe oni će sasvim sigurno uživati u ovoj kreaciji Infogramesa. ■



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	4.0	4.0

75%

Freestyle MOTO-CROSS: McGrath vs. Pastrana



Ponovo simulacija motokrosa, ako se prisetimo bilo je toga i u prošlim brojevima (kolega Đorđević je propisno "ispljuvao"), i ponovo je jako, jako, jako loša... Možda bi adekvatniji izraz bio Veoma nekvalitetna! Šta je to što me tera da iznesem ovakav sud o igri McGrath vs. Pastrana još na samom početku komentara? Pa... da počnemo - za početak možda će vam biti dovoljna činjenica da igra NEMA INTRO!!! Posle uvodne sekvence koja je svedena na natpis ACCLAIM u raznim bojama (šta im bi da stave svoje ime iza ovakvog promašaja?), uslediće glavni menu u kome su vam pored Options-a ponuđeni modovi takmičenja, a to su- Time trial, Championship series, Multiplayer i Single event. Moram priznati da sam na igre u kojoj su potpisane veličine kakve su McGrath i Aurelio Pastrana i firma Acclaim očekivao mnogo, mnogo više ali prevario sam se (eto i meni se to dešava), jer u trenutku kada odaberete vrstu takmičenja u kome ćete učestvovati, pa sve do njegovog završetka proživljavate agoniju zvanu motokros. Ono što će ljubiteljima dobrih moto-trka prvo "zapasti za oko" je to da na početku u bilo kom modu takmičenja postoji izbor od samo 3 vrste motora. Agonija se nastavlja i kroz trku - grafika je blago rečeno loša, a igrivost je ugrožena bagovima na stazi i nepostojanjem slobode kretanja (mogli bi ponešto da nauče od Coolboarders-a). U toku vožnje moguće je izvoditi razne vrste trikova (Superman, Cliffhanger, Cordova, Can Can ...) koji uglavnom ničemu ne služe jer se NE BODUJU! Primetićete i muziku koja je naporna i nekvalitetna kao i činjenicu da su na dva prva mesta uvek (osim ako ste izuzetan antitalenat) Jimmy i Aurelio... Ako vas sve ovo nije dovoljno ubedilo u kvalitet ove igre probajte i sami, možda u svemu ovome i pronađete nešto simpatično. ■



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.5	1.0	0.5

12%



1 III 2
Igrača

Memorijaska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

Ime: 3,2,1 Smurf!
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Trke



1 III 2
Igrača

Memorijaska kartica
1 - 2 bloka

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

Ime: F.S.: McGrath vs. Pastrana
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Moto trke





PERSONA²

ETERNAL PUNISHMENT

U nizu RPG igara koje sa sve većom učestalošću stižu iz Japana, teško je izdvojiti naslove koji su po nečemu posebni. Sve više RPG-ova ima slične glavne junake (sa šiljatom kosom i velikim mačevima, ha), a činjenica da svaki RPG mora da ima neki svoj originalni sistem magije, više znači sličnost nego različitost.

U sred svega toga stigla nam je Persona 2. Bez rezerve mogu reći da je ova igra posebna u RPG žanru, i to na nekoliko dobrih i par loših načina. Ali, prvo nešto osnovnih podataka...

Persona 2: Eternal Punishment je u stvari drugi deo drugog dela Persona sage... Zvuči zbunjujuće, ali je u suštini veoma jednostavno - Persona 2 je treća igra u serijalu, dok je druga igra, po imenu Persona 2: Innocent Sin izašla 1999 u Japanu. Personu 2: Eternal Punishment možete igrati bez obzira na tu rupu u vašem poznavanju priče i zapleta. U prvim nekoliko sati igranja, saznaćete manje-više sve bitne događaje iz Innocent Sina.

Eternal Punishment je zaista osveženje u odnosu na manga RPG igre koje smo vidali u poslednje vreme. Za početak, ceo dizajn i svet u kome je smeštena priča je zaista, potpuno, do koske - manga, sa svime što taj termin implicira: od krupnih očiju i malih usta likova, do komentara koje likovi izgovaraju i bleskastih dijaloga, s referencama koje će nešto značiti samo nekome ko je dobar poznavalac japanske pop-kulture. Atmosfera i zaplet su kao u dobrom manga crtaču (Akira je svima najpoznatiji i najpristupačniji primer). Eternal Punishment pretresa teme koje su odraslije i očiglednije "od ovoga sveta", kao što su međuljudski odnosi u savremenom društvu, nagon za destrukcijom, pomodna sujeverja i slične "konkretno" stvari.

Priča... pošto dugo nisam prikazivao neku RPG igru, možda ste zaboravili, ponoviti: otkrivajte je sami! U tome je i poenta. Dovoljno je da znate da ste vi mlađana reporterka Maya i da je na vaš grad Sumaru, pala kletva od strane čudnog stvora po imenu Joker, koji ubija one ljude za koje neko drugi poželi da su mrtvi...

U Personi 2 ćete se baviti istraživanjem miste-

rija, i to uglavnom ubistava, mada će biti i kojekakvih drugih čudnovatih stvari koje mogu da ispadnu samo iz uma poremećenog Japanca izloženog uticajima raznovrsnih i raznovremenih kultura i tradicija. Videćete već i sami. Tokom istraživanja, pričaćete sa plejadom raznoraznih likova i naletati na razna sujeverja i glasine... Ali, možete ih i širiti, a s obzirom da je kletva koja počiva na Sumaru po malo čudnovata - glasine i sujeverja s vremenom mogu postati istiniti! Ako dovoljno ljudi ubedite u to, da značka srednje škole Seven Sisters štiti od Jokerove kletve - to će biti tako!

Borba u Persona serijalu je takođe čudna rabota. U nju stupate po dobro poznatom - principu random encountera - hodate vi tako, kad odjednom ni iz čega iskoči demon pred vas: "BLJAAHHH! Oču tvoje krvi, smrtniče!!!" A vaša reakcija na to je...

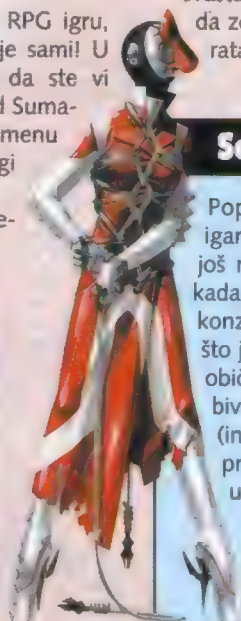
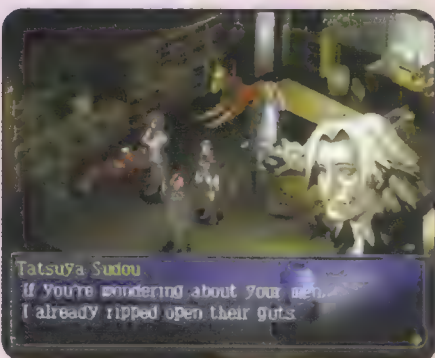
Pa, imate dve mogućnosti - da pričate ili da se bijete. Neprijatelji koje su-

srećete su u gro slučajeva demoni, proizvodi Jokerove kletve. Svi demoni imaju karakter (glup, nestrpiliv, zao, blagonaklon...), kao i stanje u kome su (ljut, zainteresovan, radostan), a na vama je da kroz iskustvo i rezonovanje zaključite u kakvom je demon stanju i kakvog je karaktera, da biste videli da li вреди pričati s njim... A вреди, verujte mi.

Kroz priču s demonima dobijate tarot karte, koje vam omogućavaju prizivanje persona, što su manifestacije "prave" ličnosti vaših likova. Persone mogu da rade svašta, ali uglavnom su izvor onoga što smo navikli da zovemo magija. Što više tarot karata, to jače, a bogami i raznovr-

Satara Jo(vi)ć kaže:

Popularni japanski serijal RPG igara je stekao kulni status u Americi još na samom početku Playstationovog života, kada je prvi deo igre bio drugi RPG naslov za ovu konzolu na engleskom. Ovome je doprinelo i to što je serijal okrenut potpuno sadašnjem svetu i običnoj grupi tinejdžera, koji sticajem okolnosti bivaju uvedeni u čudne događaje. I ova igra (inače četvrta u serijalu u Japanu) prati istu premisu, i izuzetno je zanimljivo da događaje u igri pokreću glasine koje kolaju gradom i koje se magijom pretvaraju u istinu. Dodajte uz to i odlično stilizovanu grafiku i imate jako specifično i neuobičajeno RPG iskustvo.



srije persone. Da biste dobili tarot karte, morate pričati s demonom i zainteresovati ga iznaćete da ste uspešni, kada se pojavio (zvaničnik). Svaki lik koji u borbi vodite ima određenu dominantnu crtu ličnosti, pa samim



tim i rečenicu i stav, koji će zauzeti prema određenom demonu. Od toga kako kombinujete vaša tri lika u razgovoru zavisi ponašanje demon - morate naći pravi pristup za svakog. Pripremite se na zaista čudnovate konverzacije...

Morate paziti i na još jednu stvar - šta ćete kada naletite na nekog opakog nabiflanog nadrždanka koji neće da priča? Zna se - fajt! A ako ste do sad samo pričali, shvatićete kako se profesori istorije umetnosti provode u ringu s bokserom... Stoga, zna se: u zdravom telu, zdrav duh. Ili ti: red priče, red packe, red priče, red packe...

Kada se rešite na borbu, treba samo da iz standardnog RPG izdvojite komandi (napad, magija, bežanija) odredite šta će koji lik da radi, da se zavalite i posmatrate. I vaši likovi i vaše Personae dobijaju iskustvo (EXP) u borbi, a zna se, iskustvo znači nove magije i nove sposobnosti...

Što se grafike tiče, to je jedan aspekt u kome je Persona 2



podbacila... 3D okruženje je odrađeno korektno, kao i 2D sprajtovi likova. Ali, da li je korektno ono što se očekuje od današnjih igara? U borbi su sprajtovi likova i protivnika zaista lepo animirani, ali ih malo ubija rezolucija - deluju previše kockasto i zamuljano... Ipak, ani-

macije su prava visoko kvalitetna manga.

Što se tiče muzike, nije loš. Muzika koja prati već deo igre ima tipično ja-ko cyber-pop prizvuk, kao uostalom i cela igra. Muzika dobro odražava atmosferu u datom trenutku, a tu je i spora-va glasovna gluma, upotrebljena s merom i...

Što je još jedna zamerka - meniji u igri su malo nepotrebno zakomplikovani (Persona 2 je svojom ideja, dijaloga i čega sve, nedovoljno čudnovata, te zbunjujuća igra i bez nepotrebnih komplikacija). Ali, na kraju se čovek...

Što se tiče tehničkih stavkama, pošto se priče, ideje i atmosfere, Persona 2 pruža novo osveženje. Ako volite mangu ili anime (što je u 99% slučajeva povezano sa pitanju vlasnici konzola) - ne možete propustiti Persona 2: Eternal Punishment!



Samo u

BEASOFT-u



Dosta je više zaplitanja s kablovima. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

- Centrala:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Sad:** Mileticeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Miroslav Đorđević

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Posle prve igre iz serijala o plastičnim vojničicama (Army Man 3D), ovaj serijal se počeo razvijati u dva pravca. Prvi je Air Attack (upravljate borbenim helikopterom), čiji sam nastavak (Army Man Air Attack 2) opisao u prošlom broju. Tada sam pomenuo da je urađen i nastavak igre Sarge Heroes, koja se može smatrati drugim pravcem u sagi o Army Man-u, jer je u pitanju 3D akcija. Sa-

vojnika.

Igra nije pretrpela neke suštinske promene. Pобоljšanja ima, ali samo toliko da se ovaj deo proglasi nastavkom. U

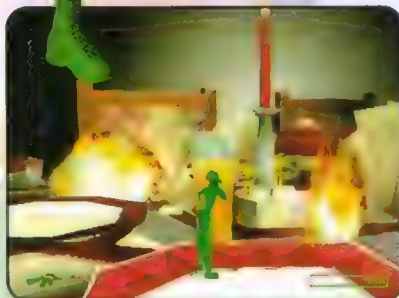
meniju su prisutne iste opcije kao i ranije: kampanja,

tutorijal, mod za dva igrača, opcije... kao i mogućnost igranja demo verzije igre Army Man Air Attack 2. I u Sarge Heroes 2 je, kao i u njegovom prethodniku, prisutna opcija gledanja svih animacija iz igre, koju nikako ne treba koristiti, jer se na taj način znatno umanjuje želja za igranjem. Tutorijal je veoma lepo i funkcionalno napravljen, tako da ćete posle prelažeja istog biti solidno pripremljeni za samu igru, bar što se upravljanja tiče. Kampanja je podeljena na tri celine, a svaki od njih pak na pet do šest nivoa. Nivoi se odigravaju, zavisno od zadatka, u našem i u svetu vojnika, od kojih, grafički gledano, je bolji svet vojnika. Ciljevi su



da je taj nastavak pred nama, pa da vidimo o čemu se tu radi.

Iako su u prošlom delu zli general Plastro i njegova žuta armija pretrpeli poraz, rat nije gotov, već se nastavlja zahvaljujući izumu, koji dozvoljava žutim vojnicima da budu u stvarnom svetu, a da se pri tom ne skamene. Ukoliko niste igrali neki od prethodnih delova normalno je da vam prethodna rečenica zvuči besmisleno, ali ne brinite, objašnjenje sledi. Rat između zelenih (vaših) i žutih vojnika, odigrava se u dva sveta: svetu vojničica i našem, realnom svetu. U svetu vojničica, oni su srazmerni objektima, dok su u našem svetu samo mali plastični vojnici, ne veći od palca. Iz jednog u drugi svet može se prolaziti kroz portale kojih je ostalo malo (u prošlom delu zeleni su uništili većinu), ali dovoljno da se Plastro i žuta armija vrate u svet vojnika i nastave rat. Da stvar bude još gora, za zelene vojnike je dug boravak u našem svetu smrtonosan, jer dolazi do plastifikacije, to jest skamenjivanja, dok za vaše neprijatelje nije opasan, zahvaljujući njihovom izumu, koji sprečava plastifikaciju. Pa sad, ajmo Jovo nanovo, da pobijemo žute, one koje nismo pobili zatvorimo u stvaran svet i vratimo mir u svet



vam najčešće da nekog evakuišete ili zaštitite, uništite neki objekat ili nešto odnesete na određeno mesto. Od oružja prisutni su: M16, M60, snajperska

puška, mitraljez, laki minobacač, bazuka i definitivno moj favorit: ručne granate, izuzetno efikasne i lake za korišćenje.

Što se tiče tehničkih karakteristika, moram napomenuti neke male izmene u grafičkom pogledu. Lik koga vodite je sada znatno veći na ekranu, isto kao neprijatelji, a pri tom igra ne gubi ni mrvicu od svoje dobre preglednosti. Ivice su nešto mekše i bagova ima nešto manje nego ranije. Grafički je jedino podbacio mod za dva igrača, koji je neoprostivo nepregledan i prepun bagova, pa je bolje ne uključivati ga.

Sve u svemu: nije loše. Verujem da će se Army Man Sarge Heroes 2 sigurno dopasti svima koji su voleli da igraju prvi deo ili pak igru Army Man 3D. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	3.5

79%

boNus

CASPER

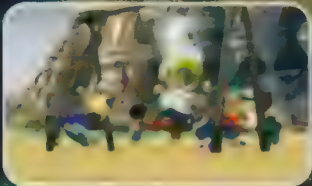
Friends Around the World

Miloš Marković



Svako mi je žao, ali evo došao je i na mene red da ocrnim igru. Jest da sam ovaj zadatak teška srca prihvatio, ali što se mora - mora sei. Ova igra predstavlja još jednu u nizu platformi koje su stigle u proteklih mesec dana. Međutim, dok su ostale igre bile koliko toliko igrive, ova igra je sušta suprotnost (barem za nas starije). Naime, ova igra je 2D platforma sa bednom grafikom i nikakvom pričom (izvini kolega Uroše, ali moram). Razlog je jednostavan: igra je namenjena deci između 2 i 3 godine. Na samom početku možete pogledati bedan intro, sa bedno ocrnjenom grafikom, koji prati bedna muzika. Glavni misli slava bez malo povremena i tu i tamo, ali kada krene igra... očaj žm. Srećom, što ja znam je to da sam izvadio CD i abacio svoja omiljena igra. Sali na stranu igra ne poseduje nikakve kvalitete koji bi barem na kraće vreme privukli igrača. Priča i nije neka. Vi ste u ulozi dobrog duha Kaspera koji ide po svetu i upoznaje prijatelje. Igra predstavlja platformu-avanturu. U toku nivoa treba da pronađete određene delove (najčešće stranicu knjige) i da odigrate mini igru da biste to i osvojili. Na raspolaganju vam je neverovatna sloboda kretanja, ali samo gore dole i levo desno, i to je to. Grafika je dosta šarena, ali dosta loše odrađena. Bukvalno mogu na prste jedne ruke da izbrojim od koliko se poligona sastoji glavni lik. Jedino što valja u toku igre jeste muzika, ali ni ona ne može da se poredi sa muzikom iz Chicken run-a ili neke druge igre.



Ako ste nostalgici i ako baš volite platforme, onda odigrajte ovu igru, ali samo na 2 minuta. Ukoliko odigrate samo malo više, bojim se da će te puci od smeha. 

Ako ste nostalgici i ako baš volite platforme, onda odigrajte ovu igru, ali samo na 2 minuta. Ukoliko odigrate samo malo više, bojim se da će te puci od smeha.



1 Igrac

Memorijska kartica
1 blok

Ime: Casper
Izdavač: Harves
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

1 ili 2
IgracaMemorijska kartica
1 blokAnalogni
kontrolerPodrška
vibracionu funkciju

Ime: Power Rangers
Izdavač: THQ
Sistem: PAL
Žanr: Dečja akcija



POWER RANGERS RESCUE

Prva ideja kod ovakvih igara je da ih prodaje i prodaje nalog, a se ovi same igre, i to bi bilo...
...i to bi bilo...
...i to bi bilo...

...i to bi bilo...
...i to bi bilo...
...i to bi bilo...

...i to bi bilo...
...i to bi bilo...
...i to bi bilo...

...i to bi bilo...
...i to bi bilo...
...i to bi bilo...



Mihailo Tešić





Satori Jo

BREATH OF FIRE



Role playing games (RPG) ili prevedeno (igre igranja uloge), su u poslednjih par godina doživele pravi bum u svetu, i to najviše zahvaljujući Square-ovom Final Fantasy VII. Mnogima se i čini da i nema RPG-a pre ove igre. Naravno, to ne samo da nije slučaj, već mnoštvo ovakvih igara već

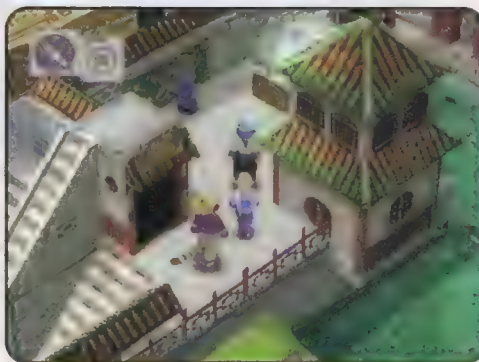
ima i svoje serijale koji idu do velikog broja nastavaka. Breath Of Fire je serijal RPG igara, nastao na SNES konzoli (koja je bila Playstationov ekvivalent za RPGove u 16-bitno doba), gde je imao dva nastavka, dok su se poslednje dve igre pojavile na PlayStationu.

Ljubitelji Playstation RPG-ova su izuzetno lenji i razmaženi igrači, prvenstveno kada je grafika u pitanju. Zato igre koje nemaju prerenderovane pozadine skoro i da ostanu neprimećene i pored činjenice da su fantastične RPG avanture, sa jako kvalitetnom pričom i na stotine sati igre. Bojim se da i BOF IV čeka ovakva sudbina. Zato ću i pokušati da objasnim zašto je ovo jedna odlična igra, i pored toga što joj grafika nije prerenderovana slikovnica.

U svim BOF igrama glavni junak je Ryu, dečak iz klana zmajeva, koji ima mogućnost da se u toku borbe pretvori u zmaja i iskoristi sve prednosti ovakvog stanja. Zmajevi su u svetu BOF-a inače najcenjenija stvorenja, poput bogova, a pripadnici zmajevskog klana imaju daleko veće moći u odnosu na bilo koju drugu rasu.

Priča počinje tako što Nina, u potrazi za svojom sestrom putuje preko pustinje, kada nju i njenog pratioca napadne peščani zmaj. Uništivši im vozilo, zmaj nestaje, a Nina kreće u obližnji grad da nađe delove za vozila. Na putu sreće Ryua i njih dvoje nastavljaju put dalje.

Ono što odmah upada u oči kada



se igra uči da su sve filmske sekvence urađene u manga crtač stilu, što je novost za serijal. Takođe, kada se igra startuje, grafika pokazuje sve uticaje serijala, kao i Capcoma kao firme koja je igru pravila - tročvrtinski pogled na ekran, trodimenzionalne lokacije koje su sastavljene od poligona i likovi koji su sprajtovi, ali savršeno uklopljeni u okruženje sa mnoštvom animacija, koje čak i daju bolji utisak nego da su 3D poligonski modeli.

Sve u vezi ove igre podseća na period pre FF VII, ali to samo da ide u prilog igri, i ne bi trebalo nikoga da odbije od nje. Jer, glavna je avantura koja vas čeka i stvari koje treba da uradite, a njih je zaista puno i jako su zanimljive. Prvo vredi pomenuti da u svojoj družini možete imati čak šest likova podeljenih na prednji (borilački) i zadnji (odmarajući) red, kao i mogućnost da likove šetate između dva reda i u toku borbe, što uz već potezne borbe pojačava mogućnost taktiziranja, specijalno u dužim borbama. Magije koje likovi koriste u borbi se takođe mogu vezivati po kombo principu, pa borbe imaju i tu ispitivačku karakteristiku, da se otkrije što veći broj ovih magijskih kombinacija.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	85%
4.0	4.0	5.0	4.5	

Breath Of Fire IV
Izdavac: Capcom
PAL / NTSC
RPG



THE MISSION

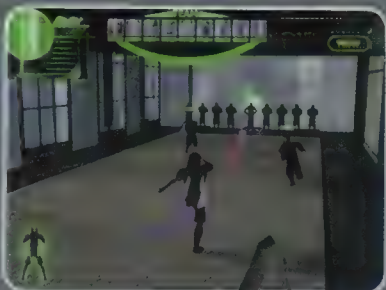
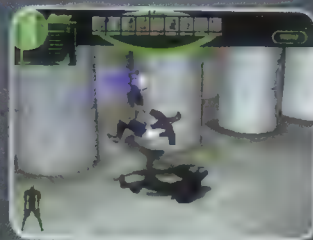
Mihailo Tešić



The Mission je najvjatlijan na sav glas kao igra koja će nam pružiti zabavu kakvu još nismo videli - sportsku akciju (?), pa još s takvim fudbalskim zvezdama kao što su Ronaldo, Davids, Tiram, Kol... Činjenica, da je inspiracija za ovu igru bila fenomenalna igra za Nike Futice (znate onu u kojoj dobili fudbalski poklonjaju da mužu i u nekeve high-tech zgrade, a u kome ih spočava gomila ređeh, ubava i k... i drugih spodobu), samo je doprinela opšerni intermowanj. Ali, The Mission igra koja je trebalo da bude mnogo, mnogo bolja.

Osnovna postavka je ona iz reklame. Od nekolicine ponuđenih "superheroja", birate dvojicu koji u određenoj misiji moraju, a koji trebaju da loptu vrate iz visoko obezbeđene zone. E, sad, meni je trebalo rešiti sata frustracije samo da provalim šta se od mene traži i da steknem bar kakvu-takvu ideju kako da to izvedem. Verujem da u knjižici koja se dobija uz original, pišu takve stvari, kao što su cilj i način izvedbe igre, ali da to ne postoji nigde u samoj igri nedopustivo je. Tutorial tu uopšte ne pomaže - sastoji se samo iz jednog ekrana na kome vežbate udarce i dodavanja.

Osnovne komande u igri su fudbalske, kao u reklamama. Vaši "agenti" ukuljavanjem skidaju loptu s mesta na kome je čuvana, dodaju je jedan drugom, a protivnike raznose razornim šutevima (mogu i da skaču, i to su otprilike svi potezi koje imate). Tako bi barem trebalo da bude. U stvarnosti, skala jačine šuta je nepregledna, kao i cela igra, (iako je 3D, ne možete rotirati kameru, pa vam se ponekad lik izgubi s ekrana) lopta se lepi za nogu lika koji je vodi, a i fizika joj baš nije realna. (Možda zato što je to "posebna" lopta?) Od vas se očekuje da menjate kontrolu s jednog na drugi lik, dobacujete se i skakućete okolo i tako iznesete loptu napolje... Ali, da li ćete vi to želeti, to je drugo pitanje.



1 III 2 Igraca

Memorijska kartica 1 blok

The Mission
Izdavač: Microroids
PAL
Sistem: PAL
Žanr: Sport / Akcija



PC/SONY PLAYSTATION

**SONY Playstation
PC Originali
MUZIKA**

Mix - Kompilacija 165 din

70

din/CD

**Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!**

ZRENJANIN

7. Jula 18 11 - 19 h

e-mail: pilemk@eunet.yu

KATALOG možete skinuti sa:
members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22 - bivši Video Klub 22
radno vreme: 12 - 20 h

**NOVO
PRODAJNO
MESTO**

cedeteka MK

023/34-238

063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom



Miloš Marković

WARRIORS

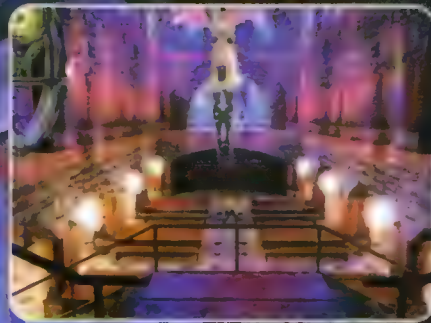
Might - Magic

Koliko ste puta poželeli da se bavite crnom magijom? Na žalost, šta ako je to zabranjeno, i da se svaki pokušaj kažnjava oduzimanjem života! Ovako bi najkraće mogli da opišemo ovaj hit iz serijala u ovom magazinu.

Vi preuzimate ulogu jednog mladog necromansera, koji je osuđen na smrt. Njega mučitelji bacaju u rupu bez dna (70), i osuđuju ga da nosi crnu kapuljaču (koja mu oduzima moć). Međutim, da si to ne bi završilo pre nego što počne, izmudrija vrletost mu ublažava pad. Sledeće što će te saznati je da niste na dnu, i da je neko na mesto pada nekog putnika ostavio mač, koji ja odmila zovem mačina, i štiti. Kada se sve ovo završi (ne možete prekinuti in-game animacije) i kada igra konačno krene, možete primetiti sasvim običnu grafiku, i smešno trčanje glavnog junaka. Dobro de, jest da grafika nikada nije bila jača strana 3DO-a, ali ako vam se svidela ona iz igre Crusaders of Might & Magic, onda će vam se sigurno svideti i ovde. Noge, ruke telo, pa čak i glava će ne retko propadati kroz zidove. Glavni lik je lepo animiran i na raspolaganju mu je velika sloboda kretanja, ali treba da vidite kako brzo propast živa, kao da mu je neko u par sekundi stavio bruto (da ne kažem ko da se... prim. ur ali njo kula ym ovo progutamo, da kažem par reči o samom izvođenju i uopšte o igri. Pogled je iz trećeg lica, nalisti se u licu mladog necromansera (pre liči na ratnika, ali ivena seže) koji treba da se osveti jednoj tamnivi koja ga je odala i osudila. Igra je podeljena na nivoe, kojih ima zaista mnogo. Na svakom nivou možete (tačnije morate) da skupljate, razne predmete - počev od ključeva, pre-

ko di- ja- manata, pa sve do orbova. Ključevi vam, logično, otvaraju nedostupne delove, dok dijamanti mogu da dopune energiju i mannu. Na početku nemate ni jednu magiju, ali kako napredujete možete da pronadete zapise koji vam daruju magiju. Naravno kao i u ostalim M&M igrama, vaš lik napreduje po nivoima iskustva. Velika mana igre je ta što ne posedujete nikakav inventar u koji biste mogli da smestite napitke i ostale predmete na koje naidete. Slična situacija je i sa oružjem. Igra sama određuje kada ćete pokupiti neko drugo oružje, što može biti i prednost i mana. Ako se pitate zbog čega, e pa da vam objasnim, određene protivnike možete ubiti samo sa jednim oružjem, ako pokušate sa drugim trebaće vam daleko više vremena i živaca! Magije i neprijatelji su raznovrsni. Lako može da vam se desi da u toku jednog nivoa ne pronadete ni jednu magiju, a odmah u sledećem 4 magije. Takođe, svaki put kada se upoznate sa novim neprijateljem, glas naratora će vas upoznat sa prednostima i slabostima kreature ispred vas. Međutim, da igra ne bi bila trči-skači-ubi-sve-naputu, tvorci igre su ubacili questove, ali samo posle 9 nivoa kada popijete krv crnog zmaja i skinete kapuljaču. Questovi su donekle zanimljivi, ali već viđeni, tako da ubacivanjem questova nije dodato ništa novo i revolucionarno.

Za kraj ću reci samo ovo. Meni se svidela igra u potpunosti. Da su programeri uložili više zelenila i novčanica i vremena i osvežili igru sa idejama, pred nama bi bio hit. Ovako imamo samo prosečnu igru.



Warriors Of Might & Magic
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.5	4.5	4.0

80%



GOLD AND GLORY
THE ROAD TO

EL DORADO

Posle velikog razočarenja koje je došlo sa igrom In Cold Blood, svi poštovaoci softverske kuće Revolution su se osetili uskraćeni za obećanu sjajnu avanturu, koju ovom igrom nisu dobili. Odmah zatim, lju-
bavičavi avantura dobijaju Revolutionovu avanturu, dostojnu
slavnog renomea ove kuće (samo da podsetim Playstation je dobio dva nastavka genijalne grafičke avanture Broken Sword, čiji su autori bili Revolution).

Već ste shvatili da se radi o grafičkoj avanturi, ali ono zbog čega me je ova igra toliko iznenadila, nije činjenica da u na-
jama nigde nije pominjano da je baš Revolution radi i da

u pitanju grafička avantura, već da je ovo igra pravi-
ljena po dugometražnom crtanom filmu istog naziva, u produkciji Spilbergove kuće Dreamworks, pa je logično da iz ovoli-
ko podataka čovek zaključuje da će igra biti platformskog tipa. E, pa kao što već pomenuh tu je bila moja

greška, i moram da pri-
znam da sam prijatno iznenađen.

Naravno, pošto igra prati dešavanja iz filma, igrač je počašćen inser-
tima iz filma, a glasovima direktno iz filma. Igračeva avan-
tura počinje na grad-
skom trgu u Španiji, ta-
ko što naši glavni junaci otkriju da su traženi od strane zakona.

Ubrzo potom oni će od jednog novčića koji jedino poseduju ni-
zane pametnih i srećnih akcija, doći u posed mape koja pokazu-
je lokaciju El Dorada, legendarnog grada zlata. Snažljivost ko-
jom su to izveli je verovatno i razlog zašto su traženi od zakona.
Ova mapa će biti razlog zbog kojeg će se naši junaci - Tulio i Mi-
guel otisnuti put Amerike u potrazi za legendarnim gradom.

U igri uglavnom vodite Tulija, dok vas Miguel prati i učestuje u
svim dešavanjima i svojim komentarima, ali i akcijom. Povreme-
ćete biti u stanju i da promenite lik koji vodite, ali samo na
kratkotrajno. Ova igra se sastoji od lokacija sa fiksiranom kamerom,
ali su za razliku od Broken Sword igara svi likovi sada trodimen-
zionalni modeli, a ne sprajtovi. I sama igra je pojednostavljena,
pa će svi predmeti i likovi svetleti, a i vaš junak će okrenuti gla-
va u pravcu najbližeg predmeta koji možete pokupiti ili sa njim
nešto uraditi. Vaši junaci će sve komentarisati, što igraču omo-
gućava da se jednostavno snađe u narednim potezima.

Ova igra mora da balansira na granici jednostavnog snalaženja i
zahteva igrača, koji će verovatno i predstavljati najveću publiku
filma, ali i tipa igre, koji je definitivno vrlo specifičan za starije
igrače, sami problemi su relativno jednostavni, a u igri se često



naleti na mini igre koje
prekidaju monotoniju.
Ipak sjajan dijalog, kao i
predivna grafika i anima-
cija, čine da se igra odi-
gra kao interaktivni crta-
ni film, a avanturistički
duh priče se savršeno
nadograđuje na sam
žanr igre, što još više po-
jačava zadovoljstvo kada

nešto dobro izvede-
te.

Grafika u igri je uzeta direktno iz crtanog fil-
ma, a i likovi, pa je utisak zaista sjajan. Do-
dajte uz ovakvu predivnu grafiku i odličan
zvuk - pozadinski, koji dočarava atmosferu
lokacije i neverovatno kvalitetno odrađenu
glasovnu glumu, vrlo živopisnih likova na ko-
je nalećete i dobijate vrhunsko uživanje u
novoj Revolutionovoj avanturi.

Obično su igre rađene po crtanim fil-
movima usmerene na mlađe igrače, pa je
zaista iznenađujuće da su se autori odlučili
za ovaj tip igre, ali svi oni koji uživaju u od-
ličnoj priči, predivnoj grafici i odličnim glasov-
ima, bez potrebe za neprestanom adrena-
linskom akcijom, će zaista dobiti sate uživa-
nja igrajući El Dorado. ■

Satori Jo



1 Igrač

Memorijska kartica
1 blok

Podrška
vibracionu funkciju

G&G: The Road To Eldorado

Ubi Soft
NTSC
Avantura

Ime:
Izdavač:
Sistem:
Žanr:



PC



Maloprodaja
i
Veleprodaja

WARNING!

VELIKI IZBOR IGARA
KONZOLE I OPREMA

SEGA DREAMCAST

CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
5 CD-a	3,5 DM	4,0 DM
10 CD-a	3,0 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,8 DM

* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica.
- konzole, obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice
RF modulatori, N-PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i. Verbatim. No name. 80 min, veliki izbor fabričkih diskova
na veće količine IZUZETNE CENE!

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje



Miroslav Đorđević

THE LION KING *Simba's Mighty Adventure*



Izgleda da su ljudi iz Diznijevog interaktivnog studija baš rešili da namlate pare poslednjih mesec-dva. Tržište je preplavljeno platformskim igrama rađenim po

crtanim filmovima, od kojih je, da ne grešim dušu, većina kvalitetna, ali neke čovek prosto poželi da zaboravi. Lion King je negde između, to je jedna sasvim pristojna igra koja poseduje mnoge kvalitete, ali ipak ne nadmašuje konkurenciju i nema mnogo šanse da ostavi značajniji trag u industriji video igara.

Igra prati radnju prvog i drugog dela priče o kralju lavova (ili lavu kralju, kako bi glasio bukvalan prevod) i to doslovce, po sistemu da između filmskih inserata vi igrate akcione sekvence iz filma. Pored glavne igre, Lion King poseduje i mnoštvo mini igara od kojih su vam neke odmah dostupne, a neke osvajate pronalaženjem određenog broja vočki u glavnoj igri. Nije isti broj vočki potreban za svaku

mini igru, tako da će vam za složeniju i bolju trebati više, a za neku manje atraktivnu manji broj vočki. Postoji i bonus igra-slagalica koju možete igrati isključivo ako ste prešli glavnu igru. U opcijama takođe postoji (što već postaje standard za Diznijeve igre) i opcija za gledanje crtanog filma, čije delove dobijate ako na svakom novou pronađete slova s,i,m,b,a (ime glavnog junaka). No, odgledali ste uvodnu sekvencu (odlomak iz crtača, normalno) i startovali igru. Prva reakcija je: već viđeno. Da, Lion King ne donosi ama baš ništa novo. U pitanju je mešavina 3D-a i 2D, po principu: deo nivo 3D, pa malo 2D, onda idući nivo 3D itd. Trodimenzionalni delovi su po koncepciji identični onim iz Crash Bandicoot-a, a dvodi-

menzionalni najviše podsećaju na Tarzana. Grafika je jednostavna, ali i veoma lepa. Boje su šarene i prijaju oku, a plus je i uklopljenost likova sa pozadinom kao i tekstura solidna, pa je grafika veoma tečna i neiritira-

juća. Muzika je sama po sebi veoma kvalitetna (sound-track za crtani film odakle je dobrim delom preuzeta, radio je Elton John), ali je njena uklopljenost sa događanjima na ekranu za svaku osudu, pa je zato i oce- na tako niska. Radi se o tome da na primer u posled- njem nivou, završnu borbu između Simbe (lik koga u igri vodite) i zle Zile, umesto neke napete i dinamične melodije, prati pesmica, nalik uspavanki, koja samo spušta tenziju i narušava inače solidnu atmosferu. Za razliku od crtača, u igri glasove junacima ne pozamljuju renomirani glumci (između ostalih Jeremy Irons i Rowan Atkinson).

Što se tiče samih nivoa, oni su lepo dizajnirani i odgo- varaju ambijentu iz crtanog filma koliko god je to mo- guće. U Super Mariu smo skupljali parice, u Donkey Kongu banane, a Lion Kingu treba skupljati lavlje šapice, kako biste po uspešnom za- vršavanju nivoa dobili neke pogodnosti. Pitam se, kada li će se programeri otrgnuti od



ovog ustaljenog šablona? Pored navedene mane sa muzikom igra poseduje još jednu, pri- lično ozbiljnu: njena dužina. Iako je prevas- hodno namenjena mlađim naraštajima, mislim da je po

današnjim standardima potpuno neopro- stivo da igra ima svega desetak kratkih ni- vova. Ej, pa današnji desetogodišnjaci i sa Larom izlaze na kraj! Posledica toga je da ukoliko igru ostavite na podešenom nivou težine (easy), igru možete komotno preći za manje od sat, sat i po vremena. Stoga svima preporučujem da pre igranja u opci- jama nivo težine podese bar na normal, ako ne i na hard i time učine sebi igranje izazovnijim i zanimljivijim.

Lion King preporučujem svim ljubiteljima istoimenog crtača i platformskih igara. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	75%
2.5	4.0	4.0	4.5	

The Lion King - Simba's Mighty Adventures
Izdavač: Disney Interactive
Sistemo: NTSC
Žanr: Platforma





Tunguska

Uroš Tomić



...no tegobno i turobno. Uzmite za primer ove...
...takozvani tipičnog glibavca, glavnog junaka ove...
...mene tako dizajnirali, ja bih od progra...
...odštetu tražio. Sreće mi moj!

...se ja i uzmem ovaj otpad zadnje vrste, gle...
...trepcem, očima ne verujem. Pomislim "preteru...
...sa pivom/opijatima/ženama/igrama, pa mi se bla...
...prida", ne mogu da verujem da još nisu čuli da je...
...oč'o dvajespri vek. Tragedija...

...nema priču, ne tako lako dostupnu, već od...
...što se noktima čeprka sa diska, treba da pred...
...gru, recimo samo da bi shvatio kako se zo...
...glavni lik (ja to nisam shvatio). Znam sa...
...da su pustili kroz njega par desetina hi...
...kada voliti. Kako? Lasno, po principu: "Sedi...
...na stolicu, raskomoti se, dok je čika ne...
...u šteker!"

...sam mislio da je to najbolji način da ga...
...ili makar pretvorši u crnca (čamugu),...
...ovaj ne da nije geknuo, već je 'ladno i...
...bezobrazno promenio dimenziju (ili se ja na...
...da je to uradio, jer drugog objašnjenja,...
...žalost, nemam).

...budala, ispred zamka, ja stis'o dug...
...a on bre počeo da đipa k'o da je na TV...
...u, "City" Klub, udarni termin. Kata...
...! Igra bi trebalo da predstavlja mešavinu (p...
...and-click avanture i borilačke igre. Trebalo bi da pred...
...stavlja, ali na žalost to ne čini, jer ni' je borba bog-zna...
...niti je neka jaka avantura u pitanju. Kada dodete...
...mesto gde nešto može da se odradi, u gornjem de...
...ni se da žanrili jedna džidža da Van na to...
...Pritiskom na tlo, otvara se prozor, što isto...
...predstavljajući inventar, ali neki otužni, koji ne...
...i postavio u mlinu predmeta koji je na izd...
...k'o da dođe do k'o, u početku ćete biti veoma zbunje...
...i shvatiti u čemu je fol. U borbenom režimu, možete da se krećete napred-nazad i...
...da se branite, pritiskom na smerove levo i desno uda...
...rate pesnicama, a ako držite određeno dugme i kombi...
...on mlatara i nogama (premija). Ako...
...u prvih pola sata igra ne dovede do ludila, možda...
...ćete uspeti da nađete oružje (kao čake) i da se malo bolje...
...bijete, ali sumnjam da ćete uspeti toliko da izdržite, ja sam morao, jer sam ipak na

kraju krajeva plaćen za to.
Pored svih stvari koje sam naveo (a od koje ni jedna pozitivna), moram posebno naglasiti ono što je najretardiranije u celoj igri. Kadiranje. Prvo sam stao, zbunjen, nasmejavao sam se, pogledao kibicere po sobi, rekao "Do vraga" i pao u histeričan napad smeha sa njima.
Lik se pomera, kamera odzumira kadar, a ono, teksture, mirjavo, brljavo, glavni lik kao da je našminkan, sve nekako nedorađeno i tužno. Da, to je pravi izraz, igra deluje nekako melanholično, kao da je programer rekao: "Molim vas, pomozite mi, ja sam u velikoj duševnoj i psihičkoj krizi, zar to ne vidite? Treba mi samo jedna slamka da se prebacim, čisto da se ne udavim u sopstvenom očaju, mizeriji i samoći."

Muzike nema, ali nije da je nema u pozitivnom smislu, kao "suvišna je brate, ko će i muziku da svira na ovu ludu igru", već je više kao "brate, nema muzike, nema sreće, nema života za mene, idem ja da se prošetam kroz prozor (4. sprat)". Samo jedan, jedini zvuk, koji prati svaku akciju koja se izdešava u onim otvorenim prozorima, ram-tam-tam-ta-dada-tamtam, samo ta zvučna sekvenca, keve mi moje, pre bi slušao ranjenu veš mašinu na izdisaju ili dva niiska konja koja se pare nego ram-tam-tam-ta-dada-tamtam iznova i iznova... Tu i tamo neko bum, tras, ah i to je to. Ignorost? Otpljesala! Atmosfera? Nema, nestalo...
Ako bih morao da opišem ocenu 10 kao najbahačniju i najperverziju, koja se daje remek-delu, a ocenu 1 kao škart, šljam, ološ i hoštapleraj, mislim da je ovu igru opisati kao mega-promašaj milenijuma, ponor igracke želje, tragi-komediju egzistencije i smatram da je deset puta zanimljivije gledati "Ljubav i modu" ili Vanju Bulica i njegove "momke čvrstih pesnica, vitezo-ve beogradskog asfalta".



1 Igrac

Memorijaska kartica
3. blok

Tunguska - Legend Of Faith
Take 2 Interactive
PAL
3D Avantura

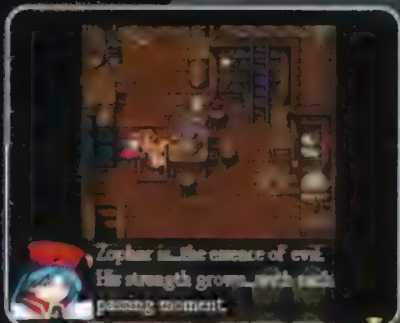




Satori Jo

LUNAR2

Eternal Blue Complete



Zaphar in the embrace of evil.
His strength grows with each
passing moment.

1 Igrac

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podržava
vibracionu funkciju

3 DISKA

Početak opisa ove igre mora biti sličan opisu igre Breath Of Fire IV u delu razmaženosti igrača grafikom i FF VII. Ovo još više dolazi do izražaja kada je drugi deo Lunara u pitanju. Ali počnimo redom.

Lunar igre su se originalno pojavile na Sega Mega Drive konzoli, obe

na Sega CD-u. Autori su proslavljena RPG kuća, Game Arts, koji su tada (pre 7-8 godina) isključivo radili za Segine konzole. Pošto ovaj CD dodatak za Mega Drive skoro niko nije imao, Lunar igre su ostale kulturno ostvarenja RPG žanra, većinom hvaljene od novinara koji su imali prilike da ih igraju. Game Arts za sebe stvara još veće ime kada objavljuje Grandia-u za Saturn, samo u Japanu. Posle par godina, Sony nošen FF VII talasom, prevodi Grandia-u i objavljuje ga na Playstationu, i ovim omogućava većini sveta da za sebe vidi oko čega se digla tolika buka. A poenta je bila u priči koja se prostirala preko više kontinenata i preko sto sati igre, inovativnoj borbi koja meša likove koji se slobodno kreću i potezni sistem, kao i emocijama koje su junaci prenosili na onoga ko igra. Jednostavno rečeno igra je bila ogromna i zbog toga što ste se brinuli za junake, niste mogli da je pustite iz ruku.

Sve rečeno važi i za Lunar. Ali i još nešto bolje. Working Designs su grupa prevodilaca i programera specijalizovanih za prevodenje kvalitetnih japanskih igara koje niko drugi nije hteo da objavi na engleskom. U procesu prevodenja, oni igru vrlo često poboljšaju, dodaju nove događaje, poneki lik, bolji zvuk, eventualno i neki film, tako da igra ispadne pravi dragulj pošto prođe kroz njihovu radionicu. Jedini kriterijum biranja igara, je da igra bude jako kvalitetna, bez obzira na to kada je originalno izdata. Takav je slučaj i sa Lunarom.

Ova igra je predstavnik stare škole RPG-ova, kada je

grafika gurala mogućnosti konzole, ali je akcenat bio na priči, na razvijanju psihološkog profila likova, na zanimljivom tekstu, i pre svega na avanturi

kroz koju smo sa likovima prolazili. Igrač se nalazi u ulozi Hiro-a, čiji deda je arheolog koji istražuje ruine stare civilizacije, i kada se jednog dana u obližnjem plavom tornju nešto neuobičajeno desi, igrač će krenuti u neverovatnu avanturu zajedno sa Hiro-om i njegovim ljubimcem, letećom mačkom-zmajem Ruby. Ono što dalje sledi su tri CD-a, dugačka avantura planetarnih proporcija.

Ono što valja istaći je savršen prevodilački rad i humor specifičan igrama ove firme. Uz tako poboljšanu priču, dodati su i filmovi u manga stilu koji objašnjavaju dešavanja, kao i glas koji likovi izgovaraju u bitnijim momentima igre. Specijalno treba istaći i način borbe, koji je izuzetno jednostavan, ali i neverovatno (za igru staru skoro deset godina) zanimljiv i efikasan. U borbi, likovi se kreću slobodno po



bojnom polju, ali su njihove akcije određene klasičnim RPG statistikama, pa se dobije efikasna mešavina potezne i slobodne borbe. Ako je osnovni pokretač igranja RPG priča, onda je Lunar 2 jedno od klasičnih RPG dela. Namerno nisam rekao igra, jer Lunar je mnogo više od toga. Igranje ove igre je ekvivalentno čitanju najboljih avanturističkih knjiga, a činjenica da je igra toliko stara i da uprkos tome uspeva da se suprotstavi i novim vrhunskim RPG-ovima, svrstava je u red klasika. Ne postoji ništa više što treba reći da bih ovu igru jače preporučio, pa ću pustiti da ocene govore za sebe (ali ću naglasiti da su ocene za zvuk i sliku takve, znajući kada je igra originalno pravljen). ▮



Most of the people in this village
not only scorn Althene's Chosen,
they openly mock us!

Ime: Lunar 2: Eternal Blue Complete
Izdavač: Working Designs
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

92%

Aladin Nasir's Revenge

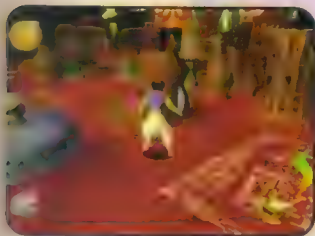
Uroš Tomić



Šta je sve neophodno za jednu prosečno dobru igru? Pa ovako - jedan duh pretežno plave boje, jedan mladahni majmun lopovskih navika, jedna cura uskih kukova i jedan dasa koji je tu da spase dan. Tome treba dodati i jednog negativca (barabu) sa jarećom bradicom i brkovima (opšte je poznato da svi negativci imaju brkove, bradu i male urokljive oči, a šta mislite ko ih u ovoj reakciji ima?) koji je upokojen u prošlom delu i na veoma loš način planira da se vrne u život. Pri tome mu pomaže njegova zla sestra Nasira (koja je ekstremno loša, ali za čavno čudo nema ni brkove ni bradicu za razliku od braće Wolf), koja pokušava da pronađe mitski predmet velike moći, koji poseduje sposobnosti da povrati u život jednu umrlu dušu. Nasira preko noći vrši napad na sultanovu palatu, hapsi sultana (koji je najveći gotivac u celoj priči) i prelepu Jasminu i izdaje poternicu za mladim Aladinom.

Džni je već izbacio nekoliko crtanih filmova sa Aladinom i duhom kao glavnim junacima, prethodnik je bio jedna od najboljih platformi za SegaMegaDrive 2, a šta nam ova igra donosi? Pa ništa novo i spektakularno, ali je makar izvor zanimacije i veoma je simpatična, što će valjda biti dovoljno omladincima i omladinkama da ih generalno zainteresuje.

Sada već tipična 3D platforma, kalibra "prodi ovde, skoči tamo, pritisni prekidač, pomeri polugu" teško da može da zainteresuje prekaljenog igrača i velikog avanturistu, ali kao što sam već spomenuo, može da posluži kao zanimacija.



Elem, Aladin koji je već navikao da ga žandarmerija proganja, mora da "skokne" do palate i utvrdi šta se tamo desilo. Radnja igre započinje na ulicama Agrabe,



proteže se njenim ulicama sve do palate, vodi vas kroz tamnice, ali to nije sve... O ne, bato moj, ima tu gomila gluposti koju valja odraditi pre no što igri konačno dođe kraj.

Ima tu sijaset nivoa, na nekima ćete preuzeti Abua ili nekog drugog aktera, čisto da sagledate priču iz njegove (njene) perspektive, moraćete da sakupljate novce i specijalne Džini novčiće koje možete da iskoristite na kraju nivoa i zaradite vredne nagrade, dragulje koji vas vode u magični svet lampe, kako biste ispunili tu i tamo po koji zadatak i sakupili koji ekstra život.

Ti životi će leći k'o kec na jedan'est, jer morate u igri obići i pustinju u čijem se srcu krije već pomenuti artefakt, a igra koja je u početku lasna, postaće malo teža. Sve u svemu, zabava za sve mlađe igrače, mladeg batu ili seku, koja će biti simpatična ili manje simpatična svima osim ljubiteljima brutalnosti, krvi, pucanja i nakaznih stvorenja (kojima između ostalog i ja pripadam).

Grafika je diznjevski "slatkasta", zvuci su valjani i igra je obogaćena nekim dijalozima, atmosfera je dobra, a igrivost nekako prosečna. Kada se na kraju dodaju plusevi i oduzmu minusi, dobije se jedna tipična platforma, ni preterano dobra, ni preterano loša, ali zato moram da uputim najoštrije kritike na račun programera Disney Interactive-a, koji u zadnje vreme kao da ne poštuju najmlađe, lansirajući veliki broj igara sumnjivog kvaliteta i generalno razočaravajući naše mališane. Sram ih bilo.



1 Igrac

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Ime: Aladin in Nasir's Revenge
Izdavač: Disney Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Platforma



Kako se pretplatiti na **boNUS**?

LAKO!

300 din

3 broja
(+ 1 CD po izboru)

600 din

6 brojeva
(+ 2 CD-a po izboru)

1.200 din

12 brojeva
(+ 4 CD-a po izboru)

204453492	
Petar Petrović*	600,00
Ul. Beogradska br. 25	Šeststotinadina
11000 Beograd	BONUS. Poštanski Fah 32
600,00	11050 Beograd 22
BONUS. Poštanski Fah 32	
11050 Beograd 22	
Pretplata na BONUS br. 9-14	
Pošaljite mi sledeće CD-ove:	

Popunite POŠTANSKU UPUTNICU, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36

boNUS

39



Miloš Marković

LOONEY TUNES RACING



Kao što sam ranije rekao, u samo dva dana stigle su dve igre sa istom tematikom, iz iste firme, ali samo sa drugim

likovima. I dok smo ranije imali u glavnoj ulozi štrumpfove, sada je u pitanju Duško i njegovi prijatelji (počev od Lole zečice, pa sve do Patka Dače i Svemirca, pa čak i Kojota). Ova igra može ozbiljno da pripreti CTR-u koji se učvrstio na prvom mestu već duže vreme. Samo izvođenje dosta podseća na CTR, s tim da su dodati neki novi elementi. Sada imate 7 vrsta oružja, koja su poredana po nivou destruktivnosti. Međutim, kada kupite dva puta isto oružje, dobijate isto to oružje samo sa većom snagom. Oružja dobijate kada pokupite novčić. Novčići najčešće daju po jedno oružje, ali ima i onih koji daju po 2 pa čak i 5! Svako oružje možete da ispalite napred i nazad, osim naravno pratećih raketa. Oružja su simpatična i lepo osmišljena. Naime, na početku (tj. prvi nivo) imate ovcu, dok na 4 nivou imate oblak, koji prati žrtvu i naravno uvek je pogodi. Naravno, tu je i čuveni nakovanj, koji kada padne nekome na glavu, istog usporava. Ono što je takođe simpatično je da svaki put kada iskoristite jedno oružje likovi prokomentarišu ("šefe koji ti je vrag" ili "udri, udri, udri ga"). Grafika je urađena kao u crtaču. Sve pozadine su crtane, a potom prerenderovane (doduše mnogo bolje nego u 3,2,1 Štrumpfovima). Kada gledate pozadinu, steći ćete utisak kao da gledate još jedan crtač iz Warner Bros produkcije. Međutim, da sve ne bi bilo super, dodacu samo ovo: pozadina se sporo iscrta. Likovi su solidno urađeni. Ono što sam hteo reći je da pri najmanjem zumu (poslednja kamera) likovi izgledaju zaista lepo, dok pri najvećem zumu, jasno se mogu primetiti loše sklopljeni poligoni. Intro, kao i sve ostale animacije su visokog kvaliteta i

treba ih gledati, pogotovo intro koji predstavlja ovu "vožnju" u najboljem i najsmešnijem svetlu. Staza ima mnogo, i u toku igranja nisam stigao da ih prebrojim. Staze su podeljene po delovima, dok svaki deo ima bedno laku i super tešku stazu. Na svakoj stazi možete pronaći ACME "spravu", kroz koju kad prođete, može da se desi da iz vas padne kamen, počne da pada kiša ili se postavi metalni zid. Naravno, samo jednom u istom krugu možete proći kroz ovu spravicu, ukoliko to niste vi lako ćete postati žrtva lavine. Ono što je karakteristično za likove je da oni imaju karakter. Tako npr. Duško je najlukaviji, Tasmanijski Đavo najluđi, Kojot je najpametniji, ali najbaksuzniji. Takođe, kada završite igru jednom otvoriće vam se skriveni likovi! Igra takođe poseduje i Battle i Quest mod. U prvom se borite u areni, pa ko izdrži duže. Dok u drugom svaki lik ima svoj cilj i trka se kroz nivoe, ne bi li ostvario ono što je sebi zacrtao. Ovo može da bude posebno interesantno, jer kroz quest možete da steknete prijatelje, koji će vam pomagati! Na većini staza se zahteva da pored plasmata među prva 3, imate i unapred određen broj tagova. Tag predstavlja broj



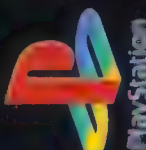
pogodaka u toku trke. Ukoliko imate manje tagova, a prvi ste, moraćete ponovo da vozite; ali ukoliko ste treći i imate više tagova onda ćete ladno proći dalje.

Subjektivno, ova igra mi se zaista svidela, jer me je podsetila na doba kada sam sedeo ispred TV-a i gledao crtače sa D.D. Objektivno, igra ima dobru muziku (koja je opet skinuta iz crtača), malo lošiju grafiku i što je najvažnije igriva je. Ukoliko ste prešli CTR više puta, ova igra je taman za vas, jer je ona rame uz rame sa gore pomenutom igrom. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				84%
4.5	4.0	4.5	4.5	

Looney Tunes Racing
Izdavač: Infogrames
PAL / NTSC
Trke
Ime: Looney Tunes Racing
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Trke



TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Satori Jo



Za jednu konzolu, Nintendo 64 ima izuzetno puno pucačina iz prvog lica (FPS), a Turok serijal je bio prva svakva igra na tada najjačoj konzoli. Od tada je prošlo četiri godine i mnogo toga se promenilo i u svetu konzola i u svetu FPS igara. Turok je uvek pratio modu među pucačinama - čak je prošle godine izašao i isključivo arena naslov, koji je i bio treća igra u serijalu. Modu prati i ovog puta, a ono što je dobro je da su programeri kuće Iguana obratili pažnju na sve zamerke koje su novinari i igrači upućivali prethodnim igrama i u ovoj četvrtoj ispravili skoro sve njih. I ne samo to - dodate su i neke nove stvari koje serijal prethodno nije imao i koje čine ovaj, najverovatnije poslednji Turok naslov na Nintendovoj konzoli, izuzetno zanimljivim, čak i u konkurenciji kakva je Perfect Dark.

Najbolje je krenuti redom, a red je da se prvo pomeni najveća novina koju ova igra donosi - dva različita junaka,



Joshua biva ubijen na početku ove i za njim ostaje njegova žena Danielle i njen brat Joseph. Oni su dva nova junaka i na početku igre igrač bira koga od ova dva lika će voditi. Danielle je robusnija dok je Joseph sitniji i može da se provuče kroz neke manje prostore, a i svako od njih ima specifična oružja koja koriste. Činjenica je da su nivoi isti za oba lika, ali put kojim kroz njih prolaze se razlikuje, što donosi veću raznovrsnost u igru, kada se ona jednom pređe. Glavna zamerka dvojke su bili neverovatno dugi nivoi, sa ni malo tačaka za snimanje pozicije, pa su programeri ispravili te zamerke - nivoi su još uvek poprilično veliki, ali su podeljeni u manje segmente, a pozicija se može snimiti bilo gde u igri.

Grafika u igri je takođe poboljšana. Prvo uvodni intro pokazuje likove koji pričaju sa sve realnim pomeranjem usana, a sami nivoi su vrlo detaljni i vrlo raznovrsni - više nema

samo jednoličnih džungli ili ruiniраниh gradova - uvedeni su i grad budućnosti i izgubljena zemlja, kao i omaž džungli iz prvog dela koja je vrsta zahvalnice ljubiteljima igre koji su pratili ceo serijal. Takođe, jako bitna stvar u igrama ovog tipa je framerate i on ni jednog trenutka ne padne nisko da bi zasmetao odvijanju igre. Još bolje, vlasnici expansion paka će

uživati u drastično poboljšanoj grafici i izgledu igre, bez ikakvog uticaja na framerate. I u igri više igrača, i iscrtavanje i sama detaljnost grafike ostaje odlična i sa i bez expansion paka. Već pomenuti govor likova nije uobičajena stvar za igre na kertridžima, ali trojka ne samo da donosi realan i dobro odglumljen govor likova, nego njega jako puno ima i vrlo je kvalitetan. Muzika, takođe, jako dobro zvuči i džungla ritmovi pričaju igri

svaki sa svojim specifičnim osobinama. Junak

ovakvog tipa. Efekti i oružja i ambijent zaokružuju odličnu zvučnu sliku.

Ako treba pomenuti zamerke, one se prvenstveno odnose na preciznost nišanja u stani-pani situacijama, još uvek ne baš precizno skakanje, kao i umereno kratku igru za jednog igrača. Ipak ovo su minimalne zamerke za vrhunski završetak Turok serijala na N64, koje ni malo ne umanjuju vrhunski FPS doživljaj. Bilo da igrate sami ili sa prijateljima, Turok 3 je igra koju svakako morate probati i koja stoji rame uz rame i sa PD i sa Goldeneye kao najbolja FPS igra ove konzole.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5

90%

Turok 3: Shadow Of Oblivion

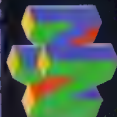
Ime: Turok 3: Shadow Of Oblivion

Izdavač: Acclaim

Sistemi: PAL

Žanr: Pucačina iz prvog lica

NINTENDO 64

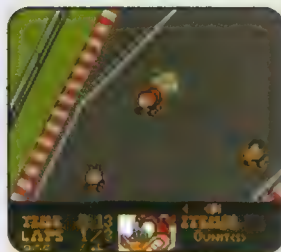


boNus

45



Gradimir Joksimović



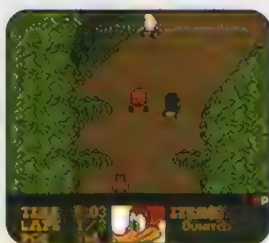
Kada smo čuli da Konami priprema trkačku igru s Perom Detličem u glavnoj ulozi, bili smo spremni da se opkladimo da nam se sprema još jedan klon igre Mario Cart. I, bili smo u pravu. To, naravno, ne predstavlja minus, jer se već duže vreme na GameBoy tržištu oseća nedostatak takvih igara. Woody Woodpecker Racing, pritom, ispunjava sve savremene normative i kao takva predstavlja naslov vredan pažnje.

Meniji igre su dobro organizovani i prepuni zanimljivih opcija. Igrač može da bira između devet likova, koji su preuzeti iz crtanog filma, a među njima se nalazi i sam Pera Detlič. Trke se odvijaju na 16 različitih staza, što je više nego dovoljno za dugotrajnu zabavu. Postoje četiti režima igre: Extreme (iscrpljujuća varijanta kup takmičenja), Grand Prix (klasičan granpri šampionat), Sprint (jedna trka protiv pet konkurenata) i Time Attack (trka na vreme, u kojoj se takmičite sa svojim "duhom", trudeći se da sa svakim krugom popravite vreme). Kao i u drugim akcionim simulacijama vožnje, na raspolaganju imate i raznovrsna oružja, koja će trke učiniti zanimljivijim (posebno za one koji vole da varaju). Novinu na ovom polju predstavljaju navodeći projektili, koji mogu biti od velike pomoći ili vam mogu stvarati grдне probleme, sve u zavisnosti da li se njima koristite vi ili vaši protivnici.

Igra u mnogome podseća na Mario Cart, ali ima jedan ozbiljan nedostak - presporo izvođenje, zbog koga će se iskusniji igrači brzo zasititi. Verovatno će vas nervirati i to što svaku trku počinjete sa poslednje pozicije, pa ćete tokom prva dva-tri kruga gajati protivnike, bez mogućnosti da steknete osetniju prednost. Ako pri tom samo jednom udarite u neki objekat, u najvećem broju slučajeva ne možete povratiti dobar plasman, ma koliko se trudili.

Grafika je pristojna, a jedina zamerka se odnosi na prilično sitne likove, koje ćete jedva raspoznavati (a kamoli videti im lica). Što se staza i okruženja tiče, postoji obilje detalja koji upotpunjuju prikaz (ali i usporavaju izvođenje). Zvuk je prosečnog kvaliteta.

Woody Woodpecker Racing preporučujemo samo ljubiteljima Mario Carta. Drugima savetujemo da nabave Micro Machines V3 - trenutno najbolju trkačku igru na GBC platformi.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

92%

Ime: Woody Woodpecker Racing

Izdavač: Konami

Veličina: 16 Megabita

Žanr: Trke

GB
color



Gradimir Joksimović

CANNON FODDER

Rimejk jednog od najvećih hitova kompanije Sensible Software (amigisti vrlo dobro znaju o kome je reč), pojavio se nedavno na GBC platformi. Codemasters, od nedavno vlasnik Sensible Softwarea, uradio je prilično dobru konverziju Cannon Foddera, igre koja je svojevremeno bila prodana u preko 600.000 legalnih i barem tri puta toliko nelegalnih kopija.

Priča je ostala ista: igrač kontroliše grupicu diverzanata koji na svakom ni-

vou imaju zadatak da neutrališu neprijateljsku živu silu i/ili mehanizaciju. Izvođenje u mnogome podseća na strateške igre u realnom vremenu, a sama igra je najvećim delom akciona, sa malim brojem taktičkih elemenata (jedino sistem upravljanja podseća na RTS). Igra se sastoji iz čak 72 nivoa, što je dovoljan garant da ćete se dugo zabavljati. U početku, zadaci su sasvim jednostavni, da bi na kasnijim nivoima postali prilično zahtevni. Neprijateljske jedinice iz misije u misiju postaju sve brojnije, pametnije i bolje naoružane, ali ni vi nećete ostati nezaštićeni, s obzirom da u svom arsenalu imate više vrsta teškog naoružanja (helikopteri, tenkovi, bazuke, minobacači).

Tokom borbe morate voditi računa o svakom članu ekipe, jer sa svakim izgubljenim vojnikom drastično smanjujete šanse da završite misiju.

Grafika je, za GBC pojmove, izuzetna. Mali ekran GameBoy-a stvara nešto više poteškoća u trenucima kada treba izbegavati zamke, jer su one toliko sitne, da ih je nekada nemoguće primetiti. Takođe, na nekim nivoima postoji i problem preglednosti. Zvuk je fenomenalan - čim vas spaze, protivnici urlaju na nekom nedefinisanoj jeziku, a ni vaši vojnici ne drže jezik za zubima, što stvara vrlo duhovitu atmosferu (posebno kad neki od vaših momaka zavapi: "Hoću kući!").

Sve u svemu, Cannon Fodder je izuzetna konverzija jedne od najuspešnijih igara na Amiga i Atari računarima, jer ima sve: duh, dobru grafiku, zvuk i sjajnu igrivost. Ako ste je igrali ranije, uživaćete i sada, a ako niste, nemojte pogrešiti misleći da se radi o nekom bljutavom rimejku, koji atakuje samo na vaš džep. Nabavite je i nećete pogrešiti.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

93%

Ime: Cannon Fodder

Izdavač: Codemasters

Veličina: 16 Megabita

Žanr: Platforma

GB
color



Marko Lambeta



VANISHING POINT

Stari recept za pravljenje dobrog igračkog softvera glasi: uzeti od drugih igara ono najbolje, dodati malo sopstvenog začina i sve to kuvati na tihoj vatri dok se svi sastojci ne sjedine u savršenu kombinaciju grafike, zvuka i igračke zaraznosti. Kuvari iz Clockwork Gamesa zbučkali su izgled Ridge Racera, zaraznost Need for Speeda i realne simulacijske osobine Gran Turisma, a začim? Ne nije vegeta, već odlična grafika i kako sam naslov kaže - tačka nestajanja. Vanishing point se prvi put primenjuje u video igrama, ovim efektom postiže se velika dubina prostora. Imaćete utisak da se vozite ogromnim prostranstvima, a pogled će



vam dosezati sve dok se ne izgubi na horizontu. Nemojte se previše diviti pejzažu - predimo na samu akciju.

Autori igre i ceo tim eksperata za automobile, proveli su mnogo vremena ispitujući osobine automobila koji se pojavljuju u igri. Oni tvrde da se automobili iz igre ponašaju kao pravi. Na raspolaganju vam je tridesetak makina - od penzionerskih: Galfa i mini Morisa, do automobila iz snova: Lotusa i Jaguara. Sve je to lepo, ali šta vam to može kad na početku možete da izaberete samo dva automobila: Ford Mustang i Ford Explorer. Tako dolazimo do još jednog važnog sastojka Vanishing Point



čorbe. Gotovo sva kola, opcije, staze itd. na početku igre su zaključani. Pobeđivanjem u trkama dobijate bolje automobile, nove opcije... Ovakvo izvođenje zahteva strpljivost igrača avantura, koji polako otkrivaju deo po deo igre, sklapajući delove u mozaik. Cilj svake trke nije da prvi prođete kroz cilj, nego da postignete najbolje vreme. Ako mislite da je to lako, varate se. Al je jedan od najboljih do sad viđenih u trkačkim igrama. Kompjuterski kontrolisana vozila neće se prosto kretati unapred utvrđenom putanjom, ona će svoje kretanje prilagođavati vašem, zagorčavajući vam život. Upravljanje vozilom podseća na Sega Rally 2, dakle vozila uvek pomalo proklizavaju i zanose u krivinama. Igrivost bi se mogla okarakterisati kao spoj realističnih osobina vozila i arkadnog stila vožnje.

Jedan od najjačih i najukusnijih začina ove igre je sjajna grafika. Modeli automobila su urađeni u visokoj rezolu-

ciji i veoma su detaljni, a ma koliko - njih se istovremeno nalazilo na ekranu animacija ostaje glatka, sa fantastičnih 60 sličica u sekundi. Ipak mora se priznati da se trke odvijaju u pomalo izveštačenom okruženju, malo više pozadinskih animacija dodale bi više živosti ambijentu, a detekcija oštećenja vozila - realističnosti. Muzika koja prati trke urađena je u trance fazonu i pojačava dinamičnost same trke.

Sjajne tehničke karakteristike Vanishing Pointa nisu uspele da stvore igračku atmosferu jednog Need for Speeda, ali za nju se pobrinuo poseban deo igre - Stunt Driver mod. On gotovo da predstavlja igru za sebe u kojoj izvodite skokove, okrete, vozite slalom... Svakom pređenom disciplinom otkrićete sledeću, još ludu od prethodne. Ovaj segment igre odlikuje mnogo bolja atmosfera i igračka zaraznost od trkačkog dela.

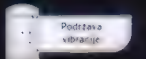
Krajni utisak o igri je da su programeri Clockwork Gamesa zbučkali vrlo ukusno jelo. Tehničke karakteristike, postepeno otkrivanje opcija, a posebno Stunt driver mod, garantuju da će se Vanishing Point konzumirati polako i dugo, sa uživanjem. ■



Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.



1 - 4 igrača



Vanishing Point
Ime: Acclaim
Izdavač: PAL
Sistem: Vožnja
Žanr: Završ



boNus



Igor Simić

NBA 2K1

Možete li da zamislite koliko srećan može da bude neko ko komentariše sportske igre i za svoj "debitantski nastup" na Dreamcast-u (konačno!!!) dobije ovakvu igru? Ne, naravno da ne možete, jer većina nas "običnih smrtnika" i ne zna koliko igre, a naročito sportske, mogu da budu dobre na konzolama koje imaju ovakve mogućnosti. Srećan sam kao pas u liftu! (ha, ha, ha...) Naravno šale nikad dosta, ali stvarno veoma mi je drago da se proizvode igre ovog tipa, jer to je ono za čime celoga života žudim - dobra igra, i još sportska, i to Basket...

Sjajno, sjajno...

NBA 2K1 je vrhunski basket koji vam sigurno neće brzo dosaditi i što je još "gore" nateraćе vas da se igrate, i igrate, i igrate, sve dok se ne zapitate koji je ono danas dan? Šta je to što NBA 2K1 od ostalih igara izdava toliko da zasluži na samom početku ovako pozitivne kritike? Za početak tu je INTRO - igra počinje rečenicom "The opponent is everywhere" (protivnik je svuda), što vam na samom početku daje do znanja kakva je odbrana igre. Intro je sjajan i u igru nas uvodi digitalizovanim sekvcancama iz istorije NBA lige, među kojima su šut Larry-ja u poslednjoj sekundi protiv Filadelfije (finale play off-a), neki od genijalnih poteza Medžika Džonsona, "banana" Vilita Čemberlena... sjajno, nema šta, konačno nisu zaboravljene legende ovog sporta, iako u igri nisu zastupljeni kao aktivni igrači ili treneri.

Posle uvoda u velikom stilu, čeka vas slika Alena Iverson-a, iz vremena kada je imao "frizuru" (kojoj ćete se možda malko nasmejati), a iza toga je, narav-

no, glavni meni sa svim mogućim i nemogućim, potrebnim i nepotrebnim opcijama koje vam mogu pasti na pamet. Postoji nekoliko modova!!! igranja ove igre: simulacija, arkada, menadžerija i to sve uz prave statistike i simpatičnu muziku (prva zamerka se odnosi baš na ovaj segment), koja je na moju veliku žalost jednolična i odsvirana je na nekom polusintetičkom instrumentu, koji se nikako ne uklapa u koncepciju igre. Kada se odlučite za način igranja, a u ponudeni su: Season (odigravanje cele sezone sa jednim timom), Street (ulični basket na dva koša gde birate broj igrača u timu, od 2 na 2 do 5 na 5, na pet različitih terena širom USA), Tour (organizovano gostovanje vašeg tima u okviru priprema za sezonu, broj utakmica je između 4 i 16), Practice (trening na kome možete naučiti kako se igrači iz vaše ekipe ponašaju u napadu i odbrani), Network i Franchise moći ćete



da uživete u menadžmentu timova. Naime, moguće je u okviru opcije Management - Lineups podesiti petorku koja nastupa prva, šutersku petorku, nisku postavu, visoku postavu, defanzivnu petorku... Možete poslati skauta da pronađe mlade i talentovane igrače, koji odgovaraju vašim zahtevima u okviru opcije Scouting, možete postaviti napade vašeg tima i odrediti kretanje pojedinaca u napadu, odigrati presing na protivničkom igraču (Playbook). Tu su još i Signings (potpisivanje ugovora) i Needs (spisak igrača koji je potrebni ekipi u odnosu na povrede) i još nekolicina stvari koje su interesantne jednom NBA treneru.

Posle ovako iscrpnih priprema uz koje sve vreme ide Caravan (ona simpatična MOZGOISPIRAJUĆA muzika koja će vam se u toku igranja postati veoma dosadna), konačno dolazimo i do glavnog segmenta ove igre, a to je utakmica. O samom igranju ne vredi trošiti puno reči jer je to nešto što jednostavno

1 - 4 igrača

Podrška vibracije

Ime: NBA 2K1
Izdavač: Sega Sports
Sistem: PAL
Žanr: Košarka





...orate da probate. Grafika je na zavidnom nivou, i ko-
...no ce vaši igrači imati normalne, košarkaške pokre-
...gumo vam se ranije dešavalo da se nasmejete re-
...jama vaših igrača. Po prvi put u istorijatu košar-
...kih igara na konzolama moguće je igrače prepozna-
...po liku i videti grimase igrača prilikom igre, opet sjaj-
...nema drugog komentara. Zvuk je izvanredan, a
...pa SEGA Sports-a se potrudila da bude toliko realna
...čujete škripu patika, "telefoniranje" plej-
...ekera, uzvike pomoćnih trenera, žagor
...ke, announcer-a... i to sve toliko



realno da pomislite da ste na pravoj NBA utakmici. Za svaku pohvalu je opcija NETWORK, u okviru koje je ovaj basket moguće igrati na Internetu protiv nekog Australijanca, ako je raspoložen za partiju basket, ili što je još bolje, sa njim u ekipi protiv nekog od timova koje vodi kompjuter. Ovaj potez SEGA Sports-a govori o tome koliko je NBA 2K1 ozbiljan projekat. Opciju Franchise neću objašnjavati, neka to ostane prijatno iznenađenje za sve one koji vole dobar basket i menadžerije - prava menadžerska poslastica! Igrivost NBA 2K1 je na nivou koji smo do sada veoma retko sretali i po prvi put moraću da se požalim zbog oblika Joystick-a koji vas sprečava da pružite svoj maksimum (bilo bi mnogo bolje kada bi bilo moguće igrati sa Sonijevim džojsticima). Atmosfera je potpuna, i jedina moja zamerka odnosi se na izgled i ponašanje publike koja je, mora se priznati malo lenja i "pozorišna", ali zar nije tako i na pravim utakmicama?!

NBA 2K1 je izvanredna igra koja će po mojoj proceni u sledećih nekoliko meseci postati ono što je u 2000-toj postao ISS Pro Evolution - neizbežan deo zabave i igrače "vanka" zato ne oklevajte nego naučite da igrate NBA 2K1 pre drugova!!!



SVE NA JEDNOM MESTU!!!

PC

Igre, programi
enciklopedije, medicina,
multimedija...

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

SONY

Preko 1000 igara
bez cekanja!!
Konzole, oprema

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

MP3

Po izboru za 20 minuta
najnovija domaća, strana,
narodna muzika
Najveći izbor pesama

3+1
Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

VCD

SKIDANO SA DVD-A-SA PREVODOM
Matrix, Hollow man, Blade, Gladiator,
Taxi 1, Taxi 2, Wild Wild west, The
Bone collector, Odiseja 2010, The
Mummy, Mission impossible 2...

3+1

DVD

Iznajmljivanje
Otkup-prodaja **Non-stop novo**

SEGA

SEGA Dreamcast
Konzole, oprema
Igre, filmovi, MP3 muzika

3+1

Miševi, džojstici, cleaneri,
kutije, stalci, filteri, zvučnici,
mikrofoni, diskete...

Verbatim diskovi
No name diskovi
prazne kutije

IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER

HDD BACKUP

CD-KLUB

GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107

011/423-700

WWW.GL.SOFT.CO.YU

NABAVLJAJTE NA IZVORU!!!

0
1
1
1
/
4
2
3
-
7
0
0



Marko Lambeta

1 igrač

Podrška vibracijama

Ime: Max Steel Covert Mission

Izdavač: Sega

Sistemi: PAL

Žanr: Akcija



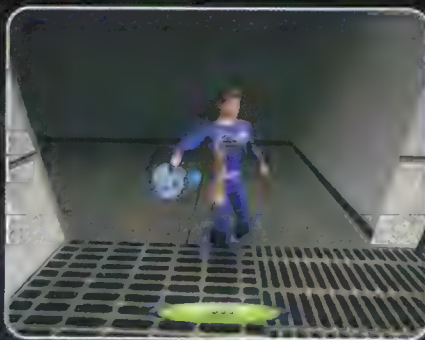
Dreamcast

MAX STEEL

COVERT MISSIONS

Mattel je jedna od najvećih fabrika igračaka na svetu, mesto gde se proizvodi najpoznatija mešavina gume, plastike i slatunjavog neukusa - Barbika, kao i mnoge druge stvarčice koje mnogo usrećuju mališane, a još više unesrećuju džepove njihovih roditelja. Ljudi iz Mattela su, uočivši da se deca sve manje igraju svojim igračkama, a sve više igračkim konzolama, prešli sa proizvodnje "hardvera" odnosno igračaka, na proizvodnju softvera. U mnogim igrama ove kompanije, kompjuterski likovi su nastali po uzoru na svoje plastične pretke, što je slučaj i u igri Max Steel, u kojoj su gotovo svi likovi nastali po uzoru na verna popularnu seriju plastičnih figurica.

Radnja ove igre odvija se u bliskoj budućnosti u kojoj teroristi pokušavaju da uz pomoć vrhunske tehnologije, sve ljude pretvore u zombistične robote. Pošto je Superman čuvno otišao u penziju, a Batman ima problema sa kostoboljom, na scenu stupa mladani tajni agent Max Steel. Sama igra konceptipki potseća na Tomb Raider, dakle



radi se o akciji avnir u kojoj se igra u liku u kojoj nije cilj ubiti protivnika, već ga rešiti i rešiti zagonetku.

Neprijatelje koji Maxu u gorčavaju život pokreće dobra AI rutina. Kada ga napadne oni neće oduševljeno srljati u susret, jer Maxom posnicama i donovima, već će prvo zatražiti pomoć svojih, ne baš simpatičnih kolega. Zbog toga će vas obično zaskočiti čitavi garnizi na kosa. Pored ručnih i nožnih udaraca, naš heroj koristi i po malo neobičan arsenal oružja: laserki pištolj, granate, novomaker - spravicu koja privlači pažnju protivnika, itd. Max ne bi bio primljen u Udruženje mladih superheroja da i sam ne poseduje natprirodne moći. Najviše njemu je slučajno ubrizgana supstanca Nanotek, koja je u susretu sa hemijom Maxovog tela od njega napravila nadčoveka. Maxove super moći su: nevidljivost i sposobnost da deset puta uveća svoju snagu. Jaka stvar! Dizajnerima igre Max Steel posao je bio olakšan, budući da je već postojala istoimena crtana serija koja je

Gradimir Joksimović

KISS PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD



Ako ste, poput autora teksta, podigli malkice ruku u životu i poverovali glumcima u najvama za Dreamcast

verziju igre KISS Psycho Circus, osetićete gorčinu razočarenja čim se budete labili upravljača. To, naravno, ne znači da je ovo najgora igra koju smo ikad videli. KISS Psycho Circus se odvija u čudnom i neobično mračnom okruženju, gde obitavaju de klovnovi ubice i drugi uvrnuti likovi iz neobičnog cirka, kojim gospodari biće po imenu Nightmare Child. Jedino igrač, koji vodi članove grupe KISS ima dovoljno snage i hrabrosti da se suprotstavi toj pošasti iz druge dimenzije. Zbog čega se sve to dešava biće jasno samo čitaocima istoimenog stripa Todda McFarlanea, jer u igri, na žalost, nisu data detaljnija objašnjenja.

Misija koju ste započeli zahteva od vas da se razračunate s daleko brojnijim neprijateljem, tj. da rušite sve pred sobom, kao i u svakoj drugoj FPS igri. Potrebe za razmišljanjem gotovo i da nema - nivoi su linearni, zamke praktično ne postoje, a zagonetke su svedene na prosto otključavanje vrata i pomeranje poluga. Umesto impresivne AI rutine i sadržajnog scenarija, KISS Psycho

Circus nudi jednostavne, mračne, ali ne, groteskna i neverovatna stvorenja, koja ne znaju za pojam taktičkog napada i efektna, ali nedovoljno bogata oružja. Ipak, mali asortiman oružja kompenzovan je njihovim odličnim dizajnom. Oružja su podeljena u tri kategorije, a svaki od četiri lika (članova grupe KISS) kojima budete upravljali tokom igre, pored standardnih ima i po jednu karakterističnu pucačku. Negde pri kraju serije nivoa koju igrate s jednim likom, nalazi se najjače oružje koje treba pokupiti da bi se konstilo u borbi s Čuvarem.

Igra je podeljena na pet epizoda, četiri standardne sa po osam nivoa i jednu završnu, koja se sastoji iz dva nivoa u kojima jurete za Nightmare Childom. Nivoi imaju jednostavnu kontrolu, dosta su dobro dizajnirani i odišu gotovom atmosferom. Nivoi sadrže sve elemente koji krase savremene FPS programe - česta iznenađenja



Ime: Kiss Psycho Circus

Izdavač: GOD

Sistemi: PAL

Žanr: Pucavina iz 1 lica



Dreamcast

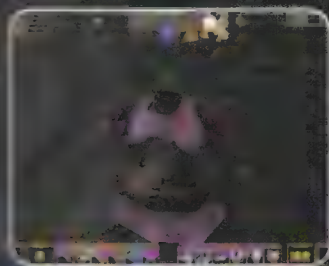
u potpunosti kom-
patibilni s ostalim
vama. Celokupan vi-
zuelni utisak u igri,
međutim nije na-
pravljen za impresiv-
nost, već za monotonost i razmatranje.



animacija likova je izu-
zetno neprirodna, a
međuscene se odliku-
ju izuzetno lošom pik-
selizacijom. Vizuelno
se izdvajaju jedino za-
ista lepo urađene eks-
plozije.

Ne samo grafika, već i
drugi elementi igre stvaraju utisak monotonije. Atmosfera u
igni je na prilično niskom nivou, igrivost i zvuk takode.
Pored toga što je ovim softverom napravio odličnu reklamu
za svoju seriju Max Steel igračaka, Mattel nam u ovoj igri nu-
di malo pucanja, malo pentranja i rešavanja zagonetki, ali ipak
Lara to radi sa više stila. ■

Zahvaljujemo se
CD klubu Media
Play - Novi Sad
(021/44 37 88) na
stupljenju diskov-
ima.



i skrivene prolaze, kao i iz-
raženu tematsku šarolikost
pejsaža, što treba pohvaliti.
Čudovišta su, bez sumnje,
plod dizajnera, koji se i dalje
bori s noćnim morama iz de-
tinjstva. Najbrojniji napasnici
su bezglave kreature koje
napadaju u čoporu, a mno-
go više problema zadavaće

nam psihički arahnoklovnovi, koji ispaljuju munje, mutirani
psi koji bljuju vatrene kugle, debele žene i druga cirkuska me-
naženja. Koristan dodatak predstavljaju skale oštećenja, na ko-
jima možete očitati koliko još treba pucati, pre nego li se pro-
tvnik raspukne u komade.

Najviše negativnih poena zaslužuje slaba igrivost. Tokom igra-
nja stiče se jak utisak da je od Psycho Circusa neko po svaku
cenu želeo da napravi mešavinu akcione i avanturističke igre,
pri čemu ni jedan od ta dva pravca nije dobro uobličen. Dale-
ko bi bolje bilo da se više pažnje posvetilo razvoju akcije, jer
"zagonetke" s kojima ćete se sretati nikako se ne mogu oka-
rakterisati kao dobro osmišljene (zapravo nema mnogo smisla
gubiti vreme u traganju za nekim beznačajnim deličem sлага-
nja koji bi se rešio problem, koji vodi na narednu deonicu).
Zbog toga ne možete biti zadovoljni zagonetkama, koje umesto
svih celija na probu stavljaju naše strpljenje. Pored toliko do-
bnih igara za Dreamcast, nema smisla kupovati KISS
Psycho Circus. ■



25 GODINA

ISKUSTVA

Play MEDIA Dream
PLAY
U SVETU IGARA

NOVI SAD
BULEVAR OSLOBODENJA 2
SVE NA JEDNOM
MESTU ZA VAŠ
Playstation

PREKO 1000 NASLOVA OPREMA, SERVIS
NA VERBATIM DISKOVIMA POSEBNI USLOVI
UGRADNJA ČIPA ZA KLUBOVE

Sega©Dreamcast.
INFORMIŠITE SE
NA PRAVOM MESTU

IMAJTE PRVI U GRADU
NAJNOVIJE PC NASLOVE

021 44 37 88 063 541 541

KATALOG zek@eunet.yu

Play MEDIA Dream
PLAY



Miroslav Đorđević

Prince of Persia



Zajedno sa Super Mariom i Aladinom, Princ je najveći likovni naslov iz 1989. godine. Igra na Atari 2600, Commodore 64 i NES konzolama, kao i 286, 386 i 486 PC računalima. Igra je bila jako zarađena i for-

bra da su u njoj sve grupe zaljubljenih igrača sakupljale i provodile po čitavu noć igrajući ovu kulturnu igru. Prošlo je nešto manje od deset godina i Princ je ugledao svetlost dana i na Dreamcast-u. Nekadašnja 2D avantura, postala je potpuno 3D, zadržavajući sve osobine starog Prince. Ista razlika pojavom još jedne izdanje igre na ovoj izvršnoj konzoli.

Ljudi iz Matel Interactive- a, koji su inače poznati po proizvodnji Barbie lutaka, imali su izgleda jaku viziju o tome šta svojom igrom žele da izazovu i postignu. Pošto igra zadržava mnoštvo detalja od svog prethodnika, kod starijih igrača koji su dobro upoznati sa Princem, javiće se jaka nostalgija. Prepoznate sem priče koja je potpuno ista, mnoštvo klopki (most koji se ruši dok po njemu trčite, silici koji iskaču iz poda, podne tastere za otvaranje vrata itd.), neprijatelja i drugih stvari (normalno ovaj put sve u 3D-u), pa se Arabian Nights Prince of Persia može smatrati rimejkom legendarnog Princea.

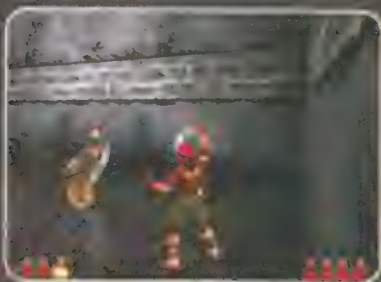
Da vas podsetim na priču. Na persijskom dvoru došlo je do puča. Dvor je otet, princeza odvedena, a mladi princ bačen u tamnicu. On naravno beži iz tamnice i kreće da oslobodi voljenu... Sve se to lepo da videti u veoma dobro urađenom introu, posle koga započinjete igru u prilično inferiornom položaju - u tamnici. Grafika je veoma lepa, nema mnogo detalja, ali su ti retki detalji istinski dobro napravljeni. Igra poseduje odličan frame-rate, pa kretanje izgleda jako glatko i tečno. Komande i izvođenje najviše liče na Tomb Raider, s tim što je u Princu smanjivanjem potrebne preciznosti pri skakanju ovo dosta pojednostavljeno. Programeri imaju nezgodan običaj da pri prebacivanju neke igre u 3D nepotrebno zakomplikuju igranje ubacivanjem mnoštva detalja, novih komandi i drugih stvari, što ima za posledicu da "to više nije to". Ne svu sreću Princ je i u 3D-u ostao podjednako jednostavan za igranje i prijatan za oko. Likovi koje srećete, kao i

sam princ su veoma lepo dizajnirani i uklopljeni u pozadinu, ali su (naročito vezano za likove) prisutni bago-vi. Ukoliko vas stražar na kraju hodnika primeti i pojuri, a vi mu pobegnete, tako što se popnete na obližnju gredu, on će stajati ispod vas i mlatiti mačem svud oko sebe, iako ste vi već daleko iznad njega. Takođe problem predstavlja i teško postavljanje vašeg junaka na određeno mesto zbog preosetljivih komandi (na primer u slučaju da treba povući polugu na zidu). Na vašem putu do princeze, čekaće vas mnogo vrata koja treba otvoriti i Arapi od kojih treba, ako je moguće pobeći, a ukoliko nije: proburaziti sabljom. Kada startujete igru nemate nikakvo oružje, a naš princ je suviše fin da bi se borio rukama, tako da ćete na početku bespomoćno bežati od stražara, koji za razliku od vas nose sablje, sve dok i vi sebi ne nabavite jednu. U igri postoji mnoštvo tajnih prolaza, čije je pronalaženje često uslov za prelaženje lokacije, tako da vam iskreno preporučujem da svaku sobu maksimalno pronjuškate i istražite, pa



tek onda kada ste apsolutno sigurni da ste sve ispitati predete na sledeću.

Arabian Nights Prince of Persia je izvršna igra koja ima ozbiljne izgleda da na Dreamcast-u bude hit ništa manji nego stari Princ na PC-u. Sudeći po ovoj igri, Dreamcast može komotno da stane rame uz rame sa PlayStation-om 2, ako nije i bolji od njega, bez obzira na jači hardver kod dvojke. Na kraju ipak se o konzoli sudi na osnovu kvaliteta igara. Zar ne?



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.0	4.5	

Ime: Prince of Persia
Izdavač: Matel Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



TIME SPLITTERS

Miloš Marković



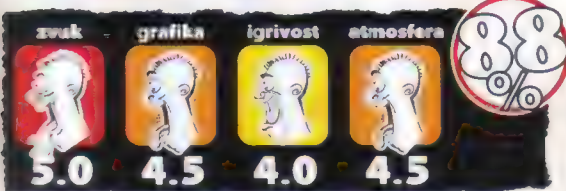
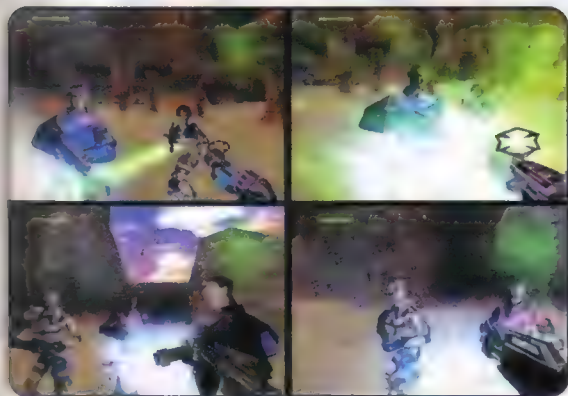
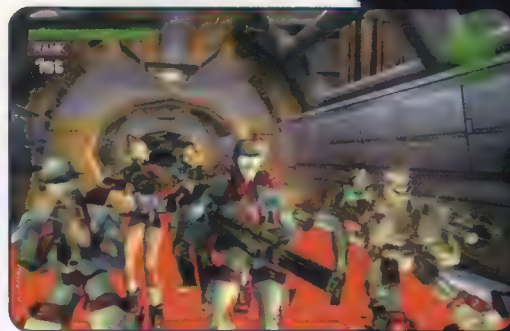
Evo još jednog odličnog FPS-a, za čuvenu i na veliko hvaljenu konzolu PS2. Pravo da vam kažem, bio sam pratio iznenađen kada sam po drugi put u životu seo za klopit jedne razjarene mašine, koja je sasvim slučajno PS2. No, da vas ne gnjavim svojim ličnim oduševljenjem, već da vam prikažem u najboljem svjetlu ovaj naslov za PS2. Kao što ste pročitali i primetili, u pitanju je još jedan kvalitetan FPS. Prvi utisci su bil za svaku pohvalu, a već kasnije se jasno mogu primetiti nedostaci.

Što se grafike tiče, sve je precizno i lepo urađeno, ali štajući ono silno štivo, što sa Interneteta, što iz stranih časopisa, gra ne koristi ni 85% grafičkih mogućnosti. S obzirom da je ovo još uvek početak, progledaću kroz prste. Kontrole su zaista konfuzne i trebaće vam dosta vremena da se priviknete na njih. Naime, raspored tastera uopšte nije funkcionalan, a lošem utisku doprinosi i to što se analogne kontrole ne mogu isključiti. Kontrole su vrlo osetljive, pogotovo nišan. Kada igra počne možete primetiti odličan intro, kao i to da učitavanja traju mnogo duugo. Na samom početku možete izabrati jednu od tri zone: Egipat 1938, Tokio 1972 i Los Angeles 2000 neke godine. Zone su poredane hronološki, i uopšte nisu linearne. Priča će se razvijati tokom prelaženja igre, a mogu vam samo reći to da ste u ulozi plaćenog ubice. Družja su verno urađena, i za svaku vremensku zonu imate posebna. Možete izabrati jednog od tri ponuđena lika, a kojeg ćete izabrati potpuno je nebitno za tok igre. Modeli protivnika su urađeni zaista perfektno, pogotovo

lice (facial animation). Međutim, kao što sam ranije rekao, igra ne koristi puni potencijal konzole, što se bitno odražava na realističnost. Boje su živopisne, a dizajn enterijera i eksterijera je odlično urađen. Bukvalno nikada nećete hodati istim hodnikom ili istom ulicom. Takođe je korišćen i hit-lock sistem ili gde ti pogodiš neprijatelj se tu hvata, a i inteligencija protivnika je na zavidnom nivou. Neprijatelji neće juriti vas, već će vam postavljati zasedu iza ugla, a ne daj bože da vas napadne više od troje sa mašinkama - teško vama. U toku igre možete da kupite i razne dodatke za svoje

oružje, kao što su snajper ili night vision. E, sad par reči o muzici i zvuku. Odlično - je preslab epitet za nešto ovako. Muzika je instrumentalna, i neretko će menjati ritam. A zvuk, lele, recimo ako vam je health na isteku čućete otežano disanje. Takođe, zvukovi pada čaure na zemlju su više nego realni.

Kada se skupi sve što sam do sada rekao, dobijamo jednu kvalitetnu igru za PS2 konzolu. Međutim, trebaće vam dosta vremena da se priviknete na nov sistem igranja. Meni nije trebalo dugo, a ako i vi volite FPS, onda sam siguran da ćete se i vi brzo navići. Igra je neverovatno igriva i što je najvažnije, pored Unreal-a, ovo je jedna od najboljih FPS igara za Sony 2 (barem za sada).



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

Igrača 1-4

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 Kompatibilno

Time Splitters
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Pucavina iz 1 lica

PlayStation 2

boNus



Uroš Tomić

DYNASTY WARRIORS 2



Mag stoji na površini vode, gleda u horizont dok se talasi povijaju, iščekuje, vreba... Šalje ugovoreni signal, prava kiša zapaljenih strela se zabada u jedra neprijateljske flote. Veliki tigar stoji iznad zapaljene flote, razmahujući šapama i šireći plamen na sve strane. A onda, zmaj, pravi kineski, izuvijan kao zmija, tarlaha, šišti i skiči k'o blesav, pa onda neka 'tica ledenih krila, smaradnog sjaja, a to je samo prvih deset sekundi sjajnog introa.

Meni ostaje da se zapitam da li postoji neka igra koja me je više privukla od ove? Pa lagao bih ako bih rekao da je savršena, takva igra na moju (i vašu) žalost još ne postoji, ali moram reći da je odlična, da za-

dovoljava sijaset kriterijuma, brža, odlična, ložačka i pržačka, da je dinamična, da je odlična. Da li sam možda već spomenuo da je odlična? Nekada je bila tuča u "kao" tri dimenzije, ali je u međuvremenu izevoluirala, ojačala i regenerisala, jednom rečju preporodila. Pravo da vam kažem, zamišljao sam veliku, mišićavu ruku koja izleće iz ekrana i grabi me za lobanju, trese levo-desno poput pitbul terijera i urla "AH!!!!GUBIM KOSU!!!!"

Iščekivanja su ispunjena, zadovoljan sam, sviđa mi se vrlo, jeste, da!

Preskočimo opcije i tandara-mandara, ostaje nam dva moda, Musou mod (kampanja) ili Free mod, nezavisne borbe. Musou je ono što mene i vas zanima, pa zato krenimo redom i logično.

Ima jedna dinastija, gomila pobunjenika i gomila bojnih polja, dinastija gaji svoje pulene, prekaljenje borbe, svakog sa statistikama i oružjima njima svojstvenim. Vi

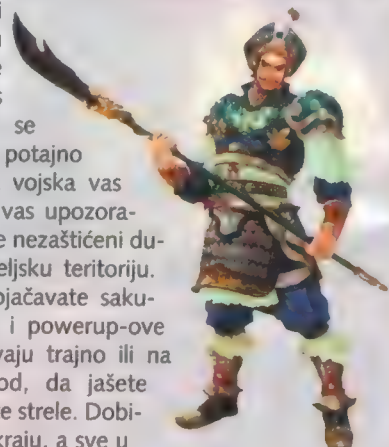
odaberete koga ćete da vodite, pogledate mapu i vaš položaj, na brzinu smislite strategiju i počnete. I tu kreće akcija...ma kakvi bre kung-fu filmovi, to je za malu decu.

Kamera 'vata pozu iz trećeg lica, gledam u grdosiju koju sam izabrao (Dan Wei ili tako neki andrmoljak) sa sekirom velikom poput Sinsinatija, kako se napinje i kreće prema neprijateljima. Borba je organizovana tako da svaki saveznik u stvari predstavlja zapovednika na polju koga prati niz vojnika. Tako je i vama dodeljen odred koji trčkara za vama, ali ne preterano revnosno, tako da možete da pobjegnete u sam centar polja, gde se odvija najveće krvoprolice i peglate se kao što dolikuje čoveku i muškarcu (a ne ženi i devojčici) po principu "sam protiv svih".

Postoje tri vrste napada, običan koji prerasta u kombo, magični koji se kombinuje sa običnim i Musou tehnika koja je tu da čupa iz bule. Kombo se sastoji iz 4 udarca ili 4 zamaha, a magija se može bacati nezavisno od udaraca, ali je mnogo efektivnija kada se meša i kombinuje. Tako da svaki put kada povežete tri zamaha i bacite magiju, baja koga vodite izbacuje sebi svojstvenu bor-

benu tehniku, koja je u stanju da osakati većinu smrtnika. Isto je i sa kombinacijama sa dva i jednim zamahom, a Musou je najbolje iskoristiti kada ste okruženi neprijateljima, brzo se puni i još brže ispoljava, a kada ga aktivirate, svi će da "stanu pod jedan maslačak i to bez da se guraju".

Svaka borba je vremenski ograničena na određeni broj minuta, u njoj ima toliko mogućnosti, staze koje možete da birate, sve vreme vam idu aktivne poruke ko koga napada od saveznika i ko je u opasnosti, sa vama idu i telohranitelji koji vas ne ispuštaju iz vida. Vi ste glavni, svi vas vole, deca vas se plaše, žene vas potajno priželjkiju, vaša vojska vas toliko gotivi da vas upozoravaju čim zagazite nezaštićeni duboko u neprijateljsku teritoriju. Možete da se ojačavate sakupljajući energiju i powerup-ove koji vas pojačavaju trajno ili na ograničeni period, da jašete konje i odapinjete strele. Dobijate i poene na kraju, a sve u



Ine: Dynasty Warriors 2
Izdavač: KOEI
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2
PlayStation 2



te žurku i "krvav" ples. Moral je ono što određuje da li će neprijatelj jurišati na vas ili bežati podvijenog repa, tako da u momentima kada neprijatelj ima inicijativu ili bjž'te koliko vas komande nose ili zauzimate busiju (k'o na stočnom sajmu), pa ako neko priđe, pokažite mu kako se grdno prevario koristeći hladan čelik i aparate za svinjokoli.

O grafici nemam šta da kazem, ona je prosto fenomenalna, sve ide zapanjujuće glatko i bez seckanja, animacije su čudo moderne tehnologije i prehrambene industrije. Zvuk će vas zapanjiti svojom realnošću, a posebno će vam se svideti to što pre svake misije imate mali "history", oralnim putem će vam objasniti šta se tačno dešava i zašto prolivate krv na sve strane. Atmosfera je nešto što se može seći nožem, u svakom momentu igre će biti na najvišim instancama, a igrivost je, igrivost je... auh, kako da se izrazim? Igrivost je takva da i ako se desi da vam neko oduzme sve bombone na ulici, neko koga volite kaže da voli drugog (drugu), sve lađe potonu i sve ovce vući iz'edu, igrivost je ono što će vas podići kada vas sve ostalo spusti, pružajući vam bezumnu zabavu i unoseći malo živosti u sivilo života. ■



zavisnosti od ličnog bodycount-a i njegove visine. Samo da napomenem da sam prvu misiju završio za nešto preko pola sata, sa 806 neprijatelja bačenih pod noge i krvavu sekiru. U odnosu na "razbacane" neprijatelje i broj poena nakon borbe, skače vam rang i ojačavaju vam statistike, koje nisu preterano komplikovane i dele se na napad, odbranu i količinu života. Pored skale za energiju, Musou skale koje je ispod nje, count-a i mape, tu je i indikator morala, koji pokazuje da armija ima inicijativu. Kada je situacija izjednačena, ne preostaje vam ništa drugo nego da utrčite u gomilu i organizujete-

95%



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

Video Games Club

Sega © Dreamcast

&

PlayStation

- Igre DC = 5 PS = 2,5
- Konzole
- Dodatna oprema
- Kompletan servis
- Iznajmljivanje

Novi Sad, Maksima Gorkog 46

021/363-607, 618-462

063/539-925

Play the game...

konizole

- * joypad-i, memory card volani, n-pal, rf adapteri, pistolji, movie card multi-tap i ostala oprema
- * najveći izbor igara

konizole

- * joypad-i, memory card n-pal, video i ostala oprema
- * najveći izbor igara

SHINE

konizole

- * igre, program porno VCD
- * prodaja i iznajmljivanje
- * najveći izbor naslova

Brankova 23
Beograd

Tel. 011-3284-256
064-134-3335

konizole

- * joypad-i, volani, n-pal rf adapteri, pistolji i ostala oprema
- * najveći izbor igara



Miroslav Đorđević

TOP GEAR DARE DEVIL



Malo stariji igrači se sigurno sećaju igre Top Gear, jedne od najboljih vozačkih igara za odavno izumrlu Segu Megu. Ta igra je za tadašnje standarde imala veoma lepu grafiku i solidnu igrivost, zahvaljujući kojima je stekla priličan broj poklonika. Relativno skoro pojavila se reli verzija, ovaj put za Game

Boy, koju su takođe krasili atributi dobre igrivosti i kvalitetne grafike. Sada je pred nama Top Gear Dare Devil, za PlayStation 2, koga sem naslova ništa ne vezuje sa njegovim prethodnicima, jer je u pitanju sasvim drugi tip vožnje.

U Top Gear Dare Devil-u vozite kola kroz grad sa ciljem da za određeno vreme obavite neki zadatak, kako biste prešli nivo. Igra po svom konceptu najviše asocira na Driver-a (PlayStation), a po grafici i izvođenju na Midtown Madness sa PC-a. Na početku teksta sam pomenuo kako su verzije sa Sege i Game Boy-a imale odličnu grafiku i igrivost. Što se tiče grafike u Dare Devil-u dovoljno je samo napomenuti da je igra za PS2 i svaki komentar je suvišan, ali se po pitanju igrivosti slobodno može reći da je Top Gear Dare Devil razočarao. No, krenimo redom.

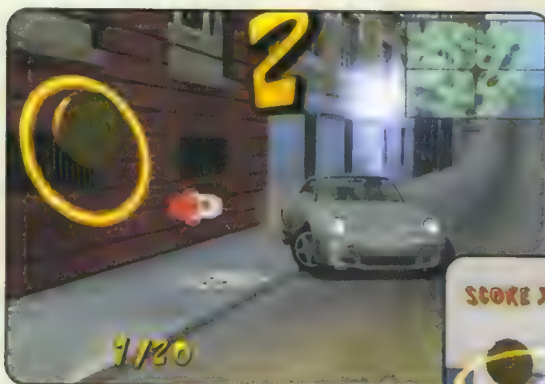
Intro je duhovito i tehnički solidno urađen, a jedino smeta prilično nerealno ubrzavanje i proklizavanje vozila (samo u intro, hvala Bogu). Prikazani su Mini Morris i nova Buba kako uspešno beže od policije, ostavljajući dotične u stanju zrelog za auto-otpad. Posle introa sledi meni sa manje-više uobičajenim modovima: za jednog ili dva igrača, opcijama za konfigurisanje igre, mod koji vam dozvoljava (slično kao u Driveru) da se prosto turistički vozikate po nekom od trenutno dostupnih gradova itd. Jedna krupna razlika između Top Gear Dare Devil-a i ostalih vozačkih igara je to što ovde možete voziti i videti neka sasvim obična kola (Fiat

Punto, Mini Morris, VW Be-attle), što će obradovati mnoge igrače, jer je već postalo dosadno voziti neki tamo Turbo Super Viper Ultra i šta ti ja znam ka-

kav auto, kada to nemamo prilike da vidimo uživo, a pitanje je hoćemo li i imati. U modu za jednog igrača prisutna su četiri grada i to: Rim, San Francisko, Tokio i London, u svakom po tri staze, koje možete igrati redom kojim želite, ali je potrebno da sve tri pređete kako biste otvorili naredni grad (na početku vam je dostupan samo Rim). Sami gradovi su zadovoljavajuće veličine (mada mnogo manji od onih iz Driver-a), vozila ima mnogo i lepo izgledaju, a do usporavanja ne dolazi čak ni kada se na ekranu nalazi preko deset vozila. Ona su lepo urađena, sa providnim staklima i vidljivim oštećenjima. Usput ćete naletati na novčiće (koji su često uslov za prelaženje nivoa), kao i razne sitnice koje vam mogu olakšati igranje ukoliko ih pokupite. Igra poseduje obilje lepih detalja i objekata tipa kafića, fontana, trgova i sl. Naravno sve sitnije predmete (suncobrane, stolove, table sa natpisima, kontejnere itd.) možete uništiti ili odgurati (recimo na sred glavne ulice u jutarnjem špicu), mada vam to ne

bih preporučio, jer je vreme koje vam je dato knap za ispunjenje zadatka i odlazanje na predviđeno mesto.

Jedina slaba tačka ove igre je njena igrivost. Kola se prilično čudno ponašaju,



pa će vam i pored punog komfora koji pruža Dual Shock

na PlayStation-u 2, trebati neko vreme da se na njih naviknete. Muzika i zvuk sasvim zadovoljavaju. Momci iz Papaya studija, koji su napravili igru, dokazali su da znaju znanje. Top Gear Dare Devil je jedna od boljih igara za PlayStation 2, a ja se pitam kako li će igre na ovom monstrumu od konzole izgledati kada budu iskorišćene sve njene mogućnosti, jer već sada, na samom početku, igre za dvojku izgledaju ovako dobro. ■

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE
(Tel. 011/3284-256)

na ustupljenom hardware-u i software-u.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.0	4.5	4.5	

Top Gear Dare Devil
Igrača 1-2
Kompatibilno

Ime: Miroslav Đorđević
Izdavač: NTSC
Sistem: PlayStation 2
Žanr: Vožnja

American McGee's Alice

Gradimir Joksimović



Priča o Alisi u Zemlji

čuda, kulno delo profesora Lewisa

Carolla, kao da je stvorena za predložak neke avanturističke igre. E sad, zamislite latentnog "psihopatu" kao što je American McGee (nekadašnji dizajner id Softwarea), kako modifikuje originalnu priču ne bi li je učinio zanimljivijom, unoseći pritom krajnje morbidne elemente u scenario. Nove izopačene likove i sasvim drugačiju postavku Alisinog lika. Zvuči li dovoljno ludo da vam zaokupi pažnju?

Već nakon uvodne animacije biće vam jasno da je American McGee's Alice jedna od najčudnijih i najoriginalnijih akcionih avantura koje ste ikad videli. Igra je zamišljena kao nastavak storije o Alisi, s tom razlikom da u njoj nema ni traga od ljupkog plavokosog devojčurka koji čistotom svojih namera, krči sebi put kroz zemlju iz mašte. Na protiv, Alisa je ovde starija, ima crnu kosu i sasvim je

čuda. Naime, nakon smrti svojih roditelja, Alisa je "skrenula" i završila u ustanovi za mentalno obolele. Najednom, vrata Zemlje čuda su se ponovo otvorila, pojavio se beli zec koji Alisu ovog puta vodi u sasvim drugačiji, daleko suroviji svet u kome više ništa nije kao pre. Od toga da li će se i kako Alisa izvući iz tog okruženja, zavisi i njen oporavak i povratak u normalno stanje.

Alice je jedna od onih igara koja zavređuje da se nazove posebnom, i to ne samo zbog originalne priče. I samo izvođenje se u mnogome razlikuje od sličnih ostvarenja - mnogo je manje naracije i interponiranih sekvenca, a više akcije i misterije. Istini za volju, avanturističkih elemenata ima tek toliko da igru žanrovski svrstavamo u tu kategoriju. Igru ćete započeti bez jasne predstave o čemu se tu zapravo radi, koji su ciljevi i kako ih treba spuniti. Kako budete napredovali kroz nivoe, delici slagalice će po-

lako dolaziti na svoje mesto, priča će se lagano kristalisati, a vi ćete nesu-

sve više zainteresovani da nastavite s igranjem, ne slu-teći šta vas sve čeka.

Osim avanturističkih, Alice ima i dosta elemenata akcionih i arkadnih igara: postoje raznovrsna oružja i česta potreba za skakanjem po platformama. Sve to začinjeno je obiljem sarkastičnih komentara i satiričnih insinuacija koje služe kao spona između avanture, zagonetki i klasične pucačke akcije. U svakom slučaju, igra nudi mnogo više od jednodimenzionalne zabave i lako može podstaći da stavite prst na čelo i razmislite o čemu je ova igra zapravo temeljena (Carollovoj knjizi).

Igru pokreće moćan Quake III engine, što je i najviše uticalo na akcioni karakter izvođenja. Pogled na zbivanja je iz trećeg lica, a kamera je locirana

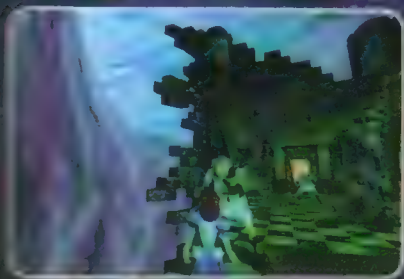


pozadi i malo iznad Alise, tako da se u prvom planu uvek nalazi njena plava haljinica i okrvavljen mesarski nož koga drži u ruci tokom najvećeg dela igre. Alisa će tokom probijanja kroz Zemlju čuda nailaziti na brojna neobična oružja (karte iz magičnog špila, gumene igračkice, pajac iz kutije, demon-ske kockice i dr.), koja imaju dvostruku funkciju i u većoj ili manjoj meri troše magičnu energiju (nešto poput municije).

Možda najveći kvalitet igre predstavljaju neverovatno dobro dizajnirane mape, što je sasvim u skladu s reno-meom koji uživa American McGee. Dizajn nivoa je toli-ko usavršen da ćete na nekim lokacijama bukvalno za-stati da bi razgledali okolinu (zamislite samo na kakva sve čuda možete naići u zemlji s druge strane ogledala). Šlag na torti su brojni uvrnuti likovi i Čuvari u formi po-znatih likova, poput ludog Šeširdžije koji puca iz prsta. Vrhunski zloca je, naravno, kraljica Srce, koja je i glavni krivac za svu pometnju u Zemlji čuda. O grafici i zvuku ne treba previše pričati - zaista su božanstveni.

American McGee's Alice je igra uz koju nećete trošiti vreme samo da bi stigli na što viši nivo, već ćete zaista imati želju da vidite šta će se sve dogoditi u scenama koje slede. Zato je nemojte propustiti.

Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato (011/185 671) na ustupljenim diskovima.



92%

Ime: Alice American McGee's

Izdavač: Electronic Arts

Sistem: Windows

Zanr: Arkadna Avantura

Minimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM, 3D Karta sa 8 MB
Opimalna konfiguracija: PII 633, 128 MB RAM, 3D Karta sa 32 MB

PC
CD-ROM

bo-nus



Galeb

Sea Dogs

An Epic Adventure At Sea

Sindrom tisućdesetih godina prošlog veka (ili milenijuma, kako vam drago), na igračkom tržištu blistao je jedan od prvih hitova Sida Meiera, priznatog gurua simulacijskih igara. Pirates! mnogim starijim igračima i danas mami osmeh na lice, kada se sete brojnih neprospavanih noći koje su proveli osvajajući Karibe pod gusarskom zastavom.

Ova, malo je reći legendarna igra, čitavi četnaest godina predstavlja vrhunaravnost koju se popularnosti ni jedan sličan program ni izdaleka nije približio. I pored ogromnog tehnološkog napretka, do danas nije pronađena formula za valjanu reinkarnaciju originalne ideje, koja bi bila odenuta u savremeno ruho. Programeri ruske kompanije Akella, rešili su da ožive legendu kroz igru Sea Dogs, za koju se već sada može reći da predstavlja dostojnog nasljednika Piratesa!

Biti gusar u 17. veku nije bio ni malo lak posao. Žongliranje između tri zavađene strane, Engleza, Španaca i Francuza, s povremenim "rentiranjem" svojih usluga nekoj od njih, samo je deo posla s kojim ćete se suočiti igrajući Sea Dogs. Suština je, naravno, u ličnom bogaćenju kapetana Nicolasa (vaš alter ego u igri), širenju njegove flote i zaposedanju gradova. Iako se radnja dešava na izmišljenom arhipelagu, postoji više istorijskih činjenica vezanih za određene ličnosti i događaje, što je svakako interesantno (Pirates! se odvijao na realnim lokacijama u Karipskom arhipelagu, ali

bez ikakve istorijske podloge).

Avanturu počinjete kao neiskusni kapetan, s nešto novca u džepu, pa će prvi poduhvati biti sačinjeni od iskusnog trgovca, jedne i gusarenja s druge strane, za tili čas možete postati gospodar Arhipelaga. Sve aktivnosti kojima se možete baviti dele se na zakonite, kao što su trgovina, unajmljivanje posade, održavanje bro-

dova i kriminalne poput presretanja brodova i opsade gradskih zidina, pljačke bogatih trgovaca i drugih sta-



novnika itd. Lik kapetana Nicolasa izgrađujete kroz devet osobina koje se unapređuju gomilanjem iskustvenih poena, koji se stiču tokom borbi ili ispunjenjem određenih zadataka (kao u klasičnim FRP igrama). Tako ličnost kapetana lako možete "kustomizovati", tj. prilagoditi sopstvenim amfinitetima. Vremenom ćete steći i mogućnost regrutovanja pomoćnog osoblja, a stanovništvo Arhipelaga će vam smisliti i nadimak, na osnovu koga ćete imati bolji uvid u "javno mnjenje".

Ključ uspeha u vođenju igre nije samo u jačanju fizičkih atributa - veliku ulogu igra i diplomatija. Kao u igri Pirates!, neophodno je da steknete naklonost nekih guvernera, gusareći pod pokroviteljstvom određene nacije. To opet ne znači da tu i tamo ne možete

Minimalna konfiguracija: PII 233, 64 MB RAM, 3D Kartica
Opimalna konfiguracija: PII 333, 128 MB RAM

Ime: Sea Dogs
Izdavač: Bethesda Softworks
Sistem: Windows
Žanr: RPG

PC
CD-ROM

da zaskočite po neki brod iz sopstvenog okruženja, ali treba biti oprezan. Ako prečesto menjate strane, lako se može dogoditi da ostanete bez dragocene podrške i budete prepušteni sami sebi, što možete podneti tek kada oformite jaku infrastrukturu svog "preduzeća" te šta vam opet treba najmanje nekoliko dana predanog igranja). Avanturu započinjete na krhkom i slabo naoružanom brodiću Pink. Vremenom će dolaziti sve bolji brodovi (oko dvadesetak vrsta), a na kraju lestvice nalazi se san svakog ambicioznog gusara - War Galleon.

Izvođenje igre je odlično zamišljeno. Posebno oduševljavaju pomorske bitke jer su urađene u punom 3D okruženju, na savršeno modeliranim brodovima i s velikim brojem detalja (postoji i mogućnost dobivanja rojalske kame-



re). Interesantna je i mogućnost kretanja kroz gradove, takođe u 3D okruženju. Ovo drugo,



međutim, vrlo brzo dosadi, jer često morate da prevali-

te prevelik put, koji zna da se prilično oduži. Tehničke karakteristike Sea Dogs služe za primer, a najviše namptu iznad izvođenja grafike, efekti i velika dubina li crtanja koja stvara neverovatni pametnosti prikaz. Jedini ozbiljniji nedostatak igre su brojni bagovi, gde neki mogu uzrokovati i rušenje sistema. Srećom, poslednja verzija zakrpe ispravlja i tu neprijatnost.



zvek	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.0	5.0

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (011/627 827) na ustupljenim diskovima.

Pre Ciz
www.prebiz.com/prebiz

**KOMPIJUTERI
KOMPONENTE
OPREMA**

Prihvat 4000 CD naslova (igre, programi, filmovi)
Više od 250 Gb Softvera za animiranje po izboru
Oko 45000 pesama u MP3 formatu

**PC
SONY
dreamcast**

1 CD = 3,0.-
10 CD = 2,1.-
50 CD = 1,8.-
100 CD = 1,6.-

OSTALI ZA CD +0,30
KOPIR ŠTAMPA NA CD +0,20
KOPIRATI +0,10

NEW!
CD KLUB
PRODAJA CD-a
IZDROE
BEOGRAD, Strojarska 40
011/39 45 54

011/422-545

SVAKI DAN od: 12 - 20 OSIM NEDELJE

- Prodaja i otkup novih i polovnih PC konfiguracija i komponenti
- Internet provajding
- YUBC uplatno mesto
- Konzole
- Dodatna oprema: obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N-PAL konvertori, pistoli, volani, i drugi
- Prazni CD-i, Verzije i Naj Mame 32
- Veliki izbor fabrika i drugih

Na veće količine, poseban program

Specijalna ponuda!

...
...
...

Cara Dušana 35, Zemun
 011/613-865
 exsbs@yubc.net
 radno vreme: 10-20 h, sem nedeljom



Uroš Tomić

Q U A K E A R E N A

Smrtnici, dobrodošli u arenu. Mnogi od vaše braće su hodali ovim tamnim hodnicima, ponoseći se svojim imenima i delima, štiteći svoje boje i tim. Ovo je arena u kojoj važi pravilo: zaštititi sebe i tim. Onog momenta kada to pravilo biva zanemareno, možete očekivati patnju i agoniju, gorčinu poraza. Mnogi hrabri ratnici su ušli u ovo tužno zdanje i nikada nisu izašli iz njega, a oni koji su izlazili kao pobednici, mogli su da se ponose svojim delima i sposobnostima, znali su da su najjači borci planete.

Da li si ti jedan od njih? Da li si siguran da smeš da zakoračiš na mesto, gde se čini da zidovi dišu, da se neprijatelj krije u senci, spreman da prospe mozak svakome ko se neoprezno približi? Da li si ti jedan od ratnika? Evolucija, revolucija ili sledeći korak interaktivne egzistencije, kako drugačije opisati ovo delo. Kada je pre nekoliko godina ID Software konstruisao jednu od najuspešnijih FPS igara na PC-u, nije ni slutio do kojih će se granica njihovo "čeljade" razviti i šta će sve od njega



nastati.

E, pa drugari, mališa je narastao, postao veliki i počeo da "isisava" umove omladine grada Beograda. Imam samo još jedno pitanje, da li ste ikada igrali u mreži? Gomila ljudi koja sedi pred monitorima i iz sve snage se trudi da uništi tastaturu, totalno izlomi miša i pojede mikrofon, koji tužno visi sa slušalice. Mali raj.

Počelo je da biva brutalno pojavljivanjem Quake III Arena, ali su se igrači žalili na nemogućnost iskorišćavanja aspekata timske igre, pa je programerima došlo do mozga da bi valjalo napraviti jedan dodatak igri, koji će maksimalno iskoristiti potencijale mreže i timske igranja i... voila!

Za razliku od Arene, koja imperativ baca na individualizam i brzo kretanje, Team Arena daje poboljšanja ne samo u odnosu na pojačanja i dinamiku igre, već i na timski duh, tako (da vam malo približim) jedan u timu je tu da trčkara i izviđa, jedan da brani, jedan da "snajperiše" i jedan da juriša. Kada svako pokrije jedan deo teritorije i ispunjava uspešno svoj zadatak, tim je nepobediv.

Naravno, nećemo zaboraviti ni modove koji deluju odlično, a koji su prevashodno preorijentisani na timsku igru Harvester, sličan



CTF-u samo što se krađu lobanje i Obelisk, u kome je cilj uništiti neprijateljski monolit i sačuvati svoj. Posle redizajna, čuveni Quad je zamenjen Doublerom, koji dvostruko pojačava vašu utoku, tako da ćete nanositi duplo veća oštećenja svakom ko se nađe na nišanu. Scout je poboljšanje koje će vas dodatno ubrzati, pa je ovo prava premija u modovima CTF i Harvester. Ovo su redizajnirani powerup-ovi, a od novih tu su Ammo (sam regeneriše municiju), Guard, koji vam daje 200 energije i 200 štitova, tako da vam pomaže bilo da se nalazite u situaciji u kojoj jurišate na neprijateljsku bazu ili branite svoju od uljeza. Kamikaza je moj favorit, uzmite da se nalazite duboko u neprijateljskoj teritoriji, nemate više municije, svi drugovi negde mlata praznu slamu, niko ne stiže da vas spasi, energija pri kraju, štita više nema, nož se zaglavio u koricama (au, kakva situacija!), šta vam drugo preostaje nego da istrčite na neprijatelja koji se približava ne štedeći municiju, pomolite se bogu da bude što neprecizniji, zaletite se prema njemu i BO-OM! Detonacija nadnaravnih proporcija, oduzima vam jedan frag, ali zato tim medicinskih službenika mora da dođe i sastruže protivnike sa zidova i poda (sto mu muka, čija je ovo džigerica na zidu?). Tu je još i neranjivost koja i nije neki trip, zato što kad se uključi, dobijete restrikciju kretanja.



Minimalna konfiguracija je teško minimalna, tu je neophodan Pentium II na 233 mhz, 64 MB RAM-a, dobra zvučna i još bolja grafička karta (Quake više voli Rivu, neku sa 16-ak MB), ali naravno, može to i bolje: Pentium 16 na 4 Ghz, 2000 MB RAM i neka kubizirana

karta sa 1024 RAM-a, i još pride 2 bubrega i levo oko. Kada je mreža u pitanju, obično su u pitanju neke nebulozne cifre od 32 igrača, ali da se ne lažemo, Beograd trenutno ne raspolaže sa 32 umrežena kompjutera, tako da vam toliko neće ni trebati.

Šta još da kažem osim, prangije u ruke, oklope na sebe, dogovor sa timom pa na nove ratne zadatke. ■

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (011/627 827) na ustupljenim diskovima.



94%

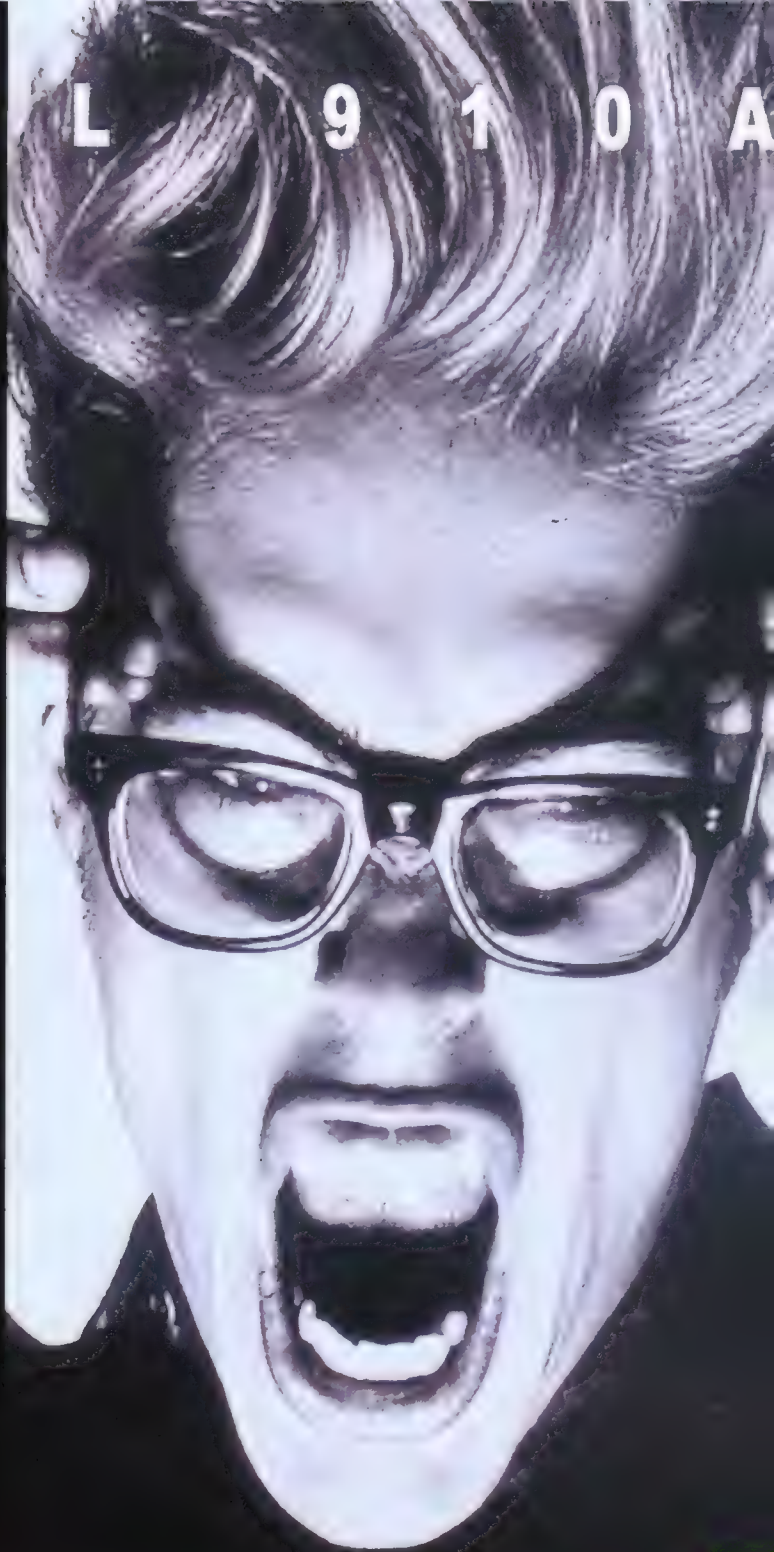
Minimalna konfiguracija: Pit 333, 64 MB RAM, 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: Pit 700, 256 MB RAM, Geforce 2

Ime: Quake 3 Team Arena
Izdavač: ID Software
Sistem: Windows
Žanr: Pucačina


PC
CD-ROM

H A N S O L 9 1 0 A

Veličina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windowsom
Hansol 910 A je najprodavaniji
monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!



games!

 **Hansol**

699.-



Gradimir Joksimović

KAO THE KANGAROO

Nekadašnji vlasnici računara Commodore 64 i Amiga kompanija, Tifur pámte po seriji veoma uspešnih platformskih igara. Igra se u ovom trenutku prekinula. Prvi kompletan auto-

ski projekat ove kuće za PC računare pojavljuje se, eto, skoro deset godina kasnije, a predstavlja 3D platformu u stilu Raymana 2 kojoj će se, nakon vrlo mršave godine, obradovati svi ljubitelji dobrih arkada na PC-ju, kao i vlasnici Dreamcast konzola.

KAO Kangaroo je klasična arkada u kojoj glavnu ulogu igra simpatičan kengur koji mora da pronade put do kuće. S obzirom da je Australija daleko, njegovo putišestvije će se odužiti na 25 velikih nivoa, u 5 različitih okruženja (ale i unutar nivoa) sa staze i deonice s čuvarima, broj nivoa se povećava tokom igre. Nivoi su vrlo maštovito dizajnirani i prepuni su raznovrsnih neprijatelja (ima ih čak dvadeset vrsta), zamki i iznenađenja.

Izvođenje je u punom 3D okruženju, pri čemu je kamera postavljena iza leđa glavnog lika. KAO je kengur, po prirodi vrlo živahna životinja koja se u borbi pretežno koristi rukama i bokser-skom veštinom. Naravno, on je u stanju i da skače visoko, čak u trostrukom manevru, zahvaljujući čemu je u stanju da zaobiče i najviše prepreke i utekne najbržim protivnicima. Međutim, dobro utrenirane noge mu neće biti jedino prevozno sredstvo. Na kasnijim nivoima KAO će moći da upregne krokodila i da sedne za upravljač glisera, motor-nih sanki, pa čak i sves-mirskog skutera (e pa, sad ga preteraše). Zahvaljujući sjajno izvedenoj dinamičkoj kameri, dobro rešenim kon-



trolama i poboljšanom checkpoint sistemu, KAO The Kangaroo se odlikuje izuzetnom igrivošću i ostavlja veoma dobar utisak. Zabavnost delom potiče i od velike brzine izvođenja, a svakako i od odličnih tehničkih karakteristika, pre svega grafike koja obiluje bojama i lepim pejzažima (kvalitet tekstura je potpuno u skladu sa savremenim normativima). Atmosferi doprinosi i relativno dobra zvučna podloga.

KAO The Kangaroo je na oko vrlo privlačna i zarazna igra u kojoj će uživati svaki ljubitelj platformskih igara. ■

Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato (011/185 671) na ustupljenim diskovima.

zvuč	grafika	igrivost	atmosfera	8/10
3.5	3.5	4.5	5.0	

mirni su i poslušni



CD ROM Klub

EXTREME ПЛАТΩ

Knjizara Plato, 011/185 671,
Hala Pionir, ulaz B, 011/754 945

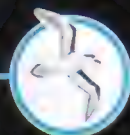
Minimalna konfiguracija: P233 MMX, 32 MB RAM, 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 300, 64 MB RAM

Ime: KAO The Kangaroo
Izdavač: Tifur Virgins
Sistemi: Windows
Žanr: Platforma

PC
CD-ROM

STUPID INVADERS

Galeb



Igre koje dolaze iz Francuske, kao po nekom pravilu, odlikuju se svežinom, dobrom idejom i obiljem neočekanih detalja, koji su u službi originalnosti. Programeri francuskog razvojnog tima Xilam, odlučili su da nastave tradiciju svojih prethodnika, te su u skladu sa Ubi Soft-om izbacili jednu od tematski najčudnijih avantura u ovom žanru.

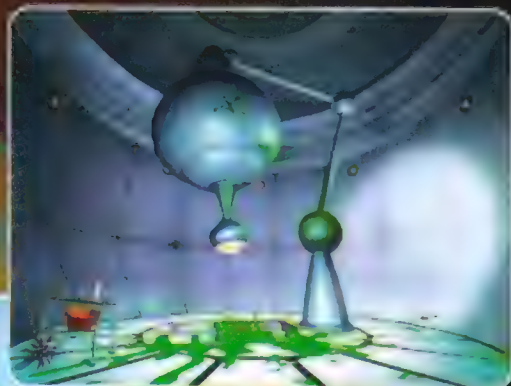
Stupid Invaders je igra koju držimo na oku još od vremena kada su se pojavili prvi skinšooteri. Nekoćna dila, grafika, komičan dizajn i mnoštvo drugih čudnih izgleda u satelitskoj vizuali pružaju tek nagoveštaj uživanja koje prati igranje ovog malog remek-dela. Jednostavno i bez prekrivanja rečeno, igrajući Stupid Invaders, imaćete utisak kao da ste već proveli uz omiljenu humorističku seriju.

Igra prati grupu vanzemaljaca, kojima upravljate na smenu tokom igre, a koji su se silom prilika našli na Zemlji. Skrivajući se od ljudi, nesrećni vanzemaljci su popravljali svoju letelicu na kući, a kada su konačno došli na površinu, isprečio se im doktor i njegovi ljudi, koji su vanzemalcima imao sasvim drugačije planove.

Ova igra odlikuje se u stilu sjajno animiranog crtanim filmom u 3D okruženju (postoji velika sličnost s igrom poput Monkeys Island). Scenarij je sačinjen od najbivši mislijenih komičnih scena u kojima vanzemaljci koriste suludu taktiku za bežanje od sekantovog gorile Boloka. Zato se igra može za jedno kompletno iskustvo i potpuno uživanje.

Igranje zvučne podloge na prvo mesto kvaliteta nije uobičajeno, ali u ovom slučaju moramo napraviti izuzetak. Iako se za zvuk često kaže da predstavlja 30% od ukupnog utiska, u slučaju Stupid Invaders, na njega otpada barem polovina, jer nikada ranije nismo videli tako dobro komponovanu muziku i perfektnu animaciju. Kontrolni sistem je namerno pojednostavljen - sve što vam je potrebna su miš i space taster. Inventar se otvara pritiskom na razmaknicu, a manipulacija objekta, koja uključuje i njihovo međusobno razdvajanje, obavlja se po drag&drop principu. Levim tasterom miša vrši se pokretanje lika, a kada kursor

rom predete preko predmeta koji se može upotrebiti, on menja oblik (funkciju, potom podešavate priti-

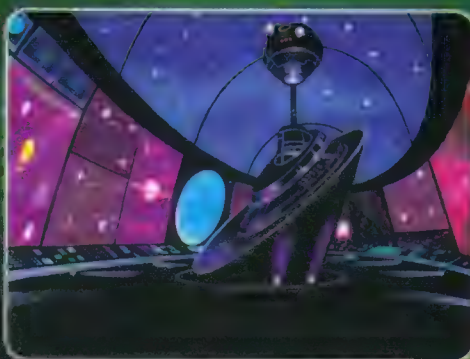


kon na desni taster (miša). I konačno, sjajan humor prožima sve elemente igre, od grafičkog dizajna, preko dijaloga i zagovetki.

Stupid Invaders lakše ima i dosta nedostataka. Neki sobe su sabirane iz čak četiri ekra, što znači da ćete morati da primaknete levu dugme četiri puta, samo da bi stigli u jednoj sobi na drugi, što može uzrokovati konfuziju i bespotrebno gubljenje vremena. Drugi problem je u to što ta ne naročito dobro rešenim problemima utičem, neki predmeti su previše sitni, neupadljivi ili skrivani u navedenim uglovima, pa je vrlo lako propustiti ih (na postojanje skrivenog detalja morate posumnati čak i put kad se nađete u najbližem praznoj prostoriji). Treće, vrlo često ćete biti primorani da gledate Game Over ekran. Nekada ćete morati gubiti samo ako ne zakoračite u pravom trenutku ili ne izgovorite tačnu repliku. Jedini lek za ovaj problem je često snižavanje pozicije.

Stupid Invaders, dakle, nije savršenstvo u svakom pogledu. Međutim, izvođenje i obilje dobrog humora čine igru vrednom kupovine. Ako ste ljubitelj filmova braće Farrelly i crtanih avantura, nemojte propustiti Glupe Osvajače. ■

Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato (011/185 671) na ustupljenim diskovima.



Ime: Stupid Invaders
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: Avantura

PC
CD-ROM

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	84%
3.5	4.5	4.5	5.0	

bonus

Minimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 400, 96 MB RAM



Igor Simić

SHOCK2 - INFRARED CONTROLLER

Pojavljivanje ovakvog kontrolera na našem tržištu veoma nas je obradovalo, a možemo slobodno reći i da će veoma obradovati sve one igrače kojima je stalno smetao kabl koji povezuje kontroler i konzolu ili pak vole da se igraju prilično udaljeni od TV-a (a dužina kabla im to ranije nije dozvoljavala). SHOCK2 kontroler objedinjava sve funkcije Sony-jevog Dual Shock-a, znatno udobniji dizajn od svih do sada viđenih kontrolera za Play

Station i bežični sistem (infracrveni senzori), a dolazi nam iz Guillemont-a. Sam džojstik je veći od Dual Shock-a i ima duže "rogove" (ručke za koje držimo džojstik). Sem standardnih tastera prisutan je i taster za turbo opciju uz pomoć kojega nekom tasteru dajete funkciju turbo pucanja (primer), Negcon opcija pomoću koje možete igrati igre kompatibilne za Namcov Negcon i tu je naravno Dual Shock opcija. ■



SHOCK 2	DUAL SHOCK
neophodne su 4 AAA baterije	ne trebaju vam baterije
dizajniran je tako da vam prsti uvek pokrivaju sve dugmiće	pristup L i R dugmićima zahteva pomeranje ruke
domet je veoma veliki	ne možete se udaljavati od konzole više od dužine kabla
proizvođač: Guillemot	proizvođač: Sony
cena: oko 2100 dinara	cena: oko 1500 dinara

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

MEMORIJSKA KARTICA ZA DC

Super, super, super!!! Konačno su tradicionalno vredni i za rad raspoloženi (ah, kakve li nacije) Japanci proizveli kopiju memory kartice za SEGA Dreamcast. Čemu oduševljenje, ako je u pitanju samo kopija i u čemu je njena prednost u odnosu na originalnu memory karticu?

Za početak, tu su novi izgled i oblik kartice, koji nisu ništa naročito u odnosu na stari (možda je stari oblik malo manje aero-dinamičan), ali videćete da nove kartice nemaju ekran, već simpatično svetle, što može da bude korisno u slučaju da igrate u mračnoj prostoriji. Dimenzije nove kartice su nešto veće i ne uklapaju se u oblik džojstika tako dobro kao stare. Funkciju ekrana na vašoj memorijskoj kartici ovog puta imaju led-diode koje svetle i tako vam signaliziraju koji sektor kartice koristite.

Dream card 4 mega (puno ime naše nove kartice) ima kapacitet od 60 memorijskih blokova i podeljena je na 4 sektora baš kao i stara, a jeftinija je za otprilike 30% (to je ono najvažnije !!). Znači, za manje novca dobićete karticu koja obavlja potpuno isto što i stara, ali malo lošije izgleda. Oni kojima je osim funkcionalnosti bitna i estetika malo će se zamisliti, ali oni kojima je, kao meni, prvo i jedino pravilo Michaela Jordana (igraj dobro, igraj snažno i uvek pobeđi - knjiga "Jordan Rules"), verovatno će se odlučiti za jeftiniju varijantu iako ona izgleda možda malo lošije. Cena Dream card-a 4 mega je oko 1500 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

DREAMCAST CONTROLLER COLOR

Za razliku od Shock2 kontrolera Color Controller nam ne donosi ništa novo. To je onaj isti džojstik koji ste i ranije koristili, samo, sada mu je "maska" prozirnata i obojena u neku od duginih boja. Cinici će odmah napraviti paralelu sa Dual Shock džojsticima u boji, koji su bili mnoooogo nekvalitetniji od "originalnih", ali pokušaću da vas razuverim rečenicom - razlika u kvalitetu ne postoji! Osim što je estetski drugačiji (i to vrlo malo) Dreamcast controller color ne razlikuje se od standardnih džojstika za Dreamcast, pa je shodno tome i cena veoma slična (skoro ista) - oko 1500 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.



novi dodaci

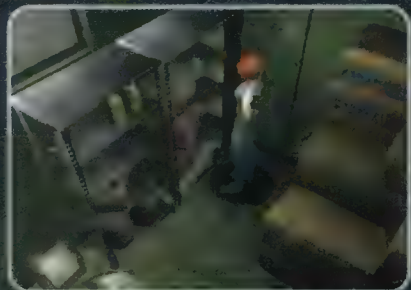


FACILITY 1f



i pokreni je. Kada je pokreneš startovaceš generator koji će pokrenuti napajanje u zgradi. Kreni ka pristaništu (1) i vidi demo u kome te napada reptil. Pošto ga eliminišeš vidi demo u kome te Rik poziva u kontrolnu sobu (6). Do nje ćeš doći preko hodnika (7) u kome ćeš videti lasere koji ti sprečavaju dodir sa vratima. Takođe ćeš videti i ventilacioni otvor preko koga ćeš stići do kontrolne sobe. Kreni ventilacijom do prvog novog otvora koji će te odvesti do

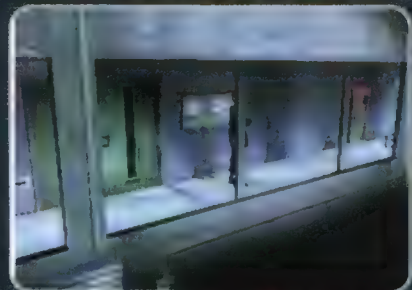
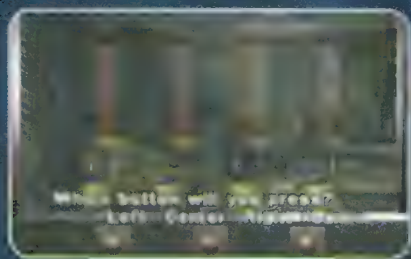
Potom idi u stova-rište (3). Tu ćeš sa rafova pokupiti ključ (backup generator



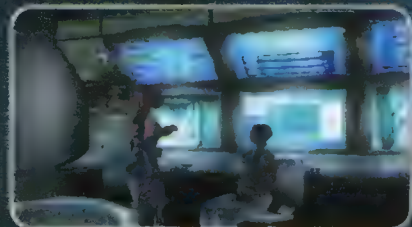
area), generatorske prostorije. Zatim pomeri raf i sa polica pokupi život (resuscitation) koji u slučaju da pogineš omogućava dalji nastavak igre. Potom izađi i idi u dvorište (1) koje će te odvesti do dvorišta (4) u kome ćeš naći ljudski leš. Vidi demo, sa



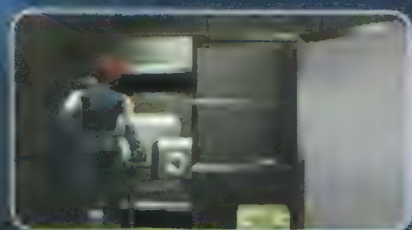
leša pokupi pomoć i idi u sobu sa generatorom (5). Dođi do table sa generatorskim baterijama. Njih ćeš rešiti tako što ćeš im menjati mesta sve dok ih ne poredaš sledećim redosledom (gledano sa leva na desno): crvena, plava, zelena, žuta (takav je redosled ručica prekidača i u celoj igri je isti!). Aktiviraće se napon u kontrolnoj tabli na susednom zidu. Idi do nje



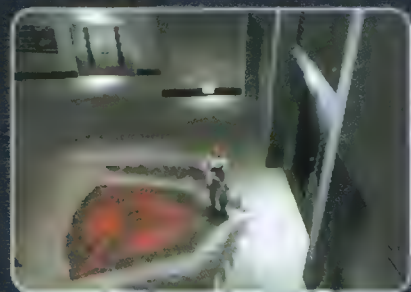
hodnika (8). U hodniku vidi boks sa medicinskom opremom, koji je smešten na zidu. Vidi lasere i pokupi municiju. Proveri opremu u boks na zidu (bokseve ćeš moći da otvaraš samo uz pomoć sračica PLUG). Uđi u kontrolnu sobu (6), vidi demo i idi u sobu (5) (management room).



inače, u svim sobama koje imaju oznaku S možeš da izlaziš posetioci. U toj pritvni prekladač pored susednih vrata koji će aktivirati kompjuter. Pokupi DDK H disk, PLUG sa zida i pročitaj e-mail sa kompjutera. Uđi u drugi deo kancelarije, vidi leš, pokupi ključ 2 (Panel key) na kornu podo LEO i vidi sef. Sef ćeš otvoriti kada u njemu



ga ukucaš kod 0426. Dobiješ ulazni ključ i život, zatim idi u hodnik (9) i vidi demo. Sada ćeš moći da isključuješ i uključuješ neke od mnogobrojnih lasera. Ubi dinosaurus, uđi u sobu sa ormarima (10). Pokupi DDK H disk i pročitaj dosije i idi u prijemni hol (11). U holu pokupi pomoći, is-



koristi ulazni ključ i uđi u dvorište (12). U njemu pokupi municiju za pušku, DDK N disk i pročitaj dosije. Vрати se u hol i popni se na unutrašnji balkon drugog sprata (13). Pokupi pomoć i pomeri sanduk ispod koga se nalazi još jedna pomoć. Uđi u čekionicu (14), isključaj dinosaurus, po-



kupi municiju i uđi u sobu sa ormarima (15). Ubi još jednog dinosaurusa, pročitaj hemijski dosije i u sefu na zidu ukucaj kod 8195. Otvoriće se sef, a ti pokupi dodatak za pištolj Glock 35. Potom se vrati u čekionicu (14) i iskoristi DDK H diskove i ukucaj kod HEAD. Uđi u šefovu kancelariju

FACILITY 2f

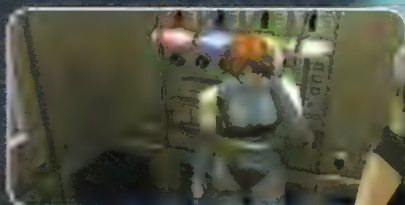


tek treba ubaciti panel ključev: 1) u levo polje ubaci Panel key sa vaskom SOL 2) u desno polje ubaci Panel key sa vaskom LEO Pre nego li ubaciš, pročitaj panel ključev neopažljivo i isključaj da ti mesto SOL piše 705, a mesto LEO piše 037. Tako dobiješ kod 705017, kojim otvaraš tajni sef u

FACILITY B1

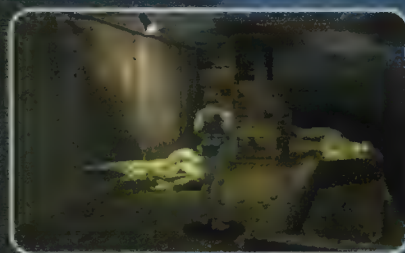


bateriju i sa njome idi do glavne kutije u koju ćeš je ubaciti. Reši je kao i prvu (gledano sa leva na desno): crvena, plava, zelena, žuta. Odgledaj demo i vrati

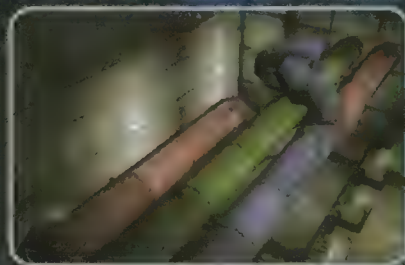


se u kontrolnu sobu B1 i preko prečicom kroz ventila sistem. Kada stigneš u kontrolnu sobu odgledaj demo, pa potom biraš opcije:
1) GAILOVA ideja: pronaći tragove o doktoru Kirku
2) RIKOVA ideja: potražiti podu pomoć svojim drugovima (filosofski tava, Tom...)

Likovno se odvojiti sa Rikova idejom i do pristaništa (1), proći u prolaz (22) u kome će te napasti dva di-



nosaurusa. Kada ih likvidiraš udi u dvorište sa velikim teretnim liftom (23). Obrati pažnju na ptice koje pokušavaju da te uhvate. Ako te uhvate pritisakaj sve ko-



mande istovremeno kako bi se oslobodio. Zatim udi u kancelariju (24), vidi demo i od Toma uzmi DDK L disk. Sa pulta pokupi još jedan DDK L disk. Zatim idi do prolaza (25) i protrči do kontrolne sobe za liftove (26). Ponovo se pazi ptica. U sobi (26) sidi merdevinama i pomeri ormar, pokupi pomoći i (B1 crane card) B1 ključ od kрана. Zatim prespoji cevi koje će pokrenuti lift:

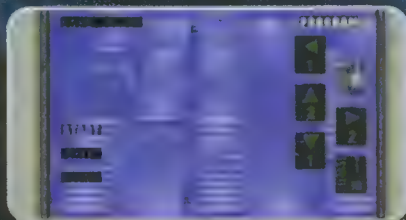
- 1) aktiviraj crvene prekidače
- 2) aktiviraj zelene prekidače
- 3) aktiviraj plave prekidače



Pošto povežeš cevi moći ćeš pokrenuti veliki teretni lift (23). Vрати se u prolaz (25) i vidi demo u kome te hvata ptica. Pritisakaj sve komande kako bi te ispustila pre nego što te baci u veliki ventilator. Kada te ispusti protrči do teretnog lifta (23) i aktiviraj ga. Zatim se vrati u kontrolnu sobu za lift (24). Pokupi Toma i Rika, vidi demo posle koga ćeš se naći u stovarištu (27). Tu ti je zadatak da iz pomoć kрана oslobodiš prolaz za Toma i Rika. Pokupi se merdevinama na unutrašnji balkon i aktiviraj kontrolnu tablu B1 kрана ključem. Kontejnere pomeri sledećim

redosledom:

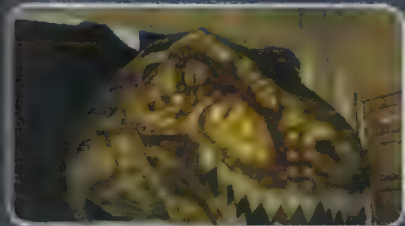
- 1). ←1, ↑2, ↓1, hook, →2, release, start
- 2). ↑2, hook, start
- 3). exit



Potom sidi dole, vidi demo i pročitaj dosije sa leša. Potom na velika vrata udi u prolaz (28) i odgledaj demo. Kada udeš u hol (29) isključi lasere, prodi pored rešetaka, koje za sada nećeš moći da otvoriš i udi u hodnik (30). Protrči pored malih dinosaurusa i udi u medicinsku sobu (S). Odgledaj



zidu i uzimaš ključ karticu L (key card 1). Pošto je uzmeš napadne te T-REX koga



nemoj pokušavati da ubiješ, već beži u celaonicu (14). Nastavi do hola (11), dođi do vrata ispod terase i pogledaj demo u kome ćeš videti sledeće odredište. U kontrolnu tablu pored vrata ubaci DDK N diskove pa ukucaj šifru NEWCOMER. Udi u hol sa liftovima (17) pokupi pomoć, vidi eš i pokupi mapu sa zida. Na zidu takođe



imaš i boks sa opremom. Pomeri sanduk i pokupi još jednu pomoć. Otključaj vrata i udi u hodnik (18), isključi lasere i udi u biotanku (19). U taj biotank uzmi ključ od drugog generatora (BGroom B1 key). Kada ga pokupi vidi demo i idi u kancelariju (24). Likvidiraj dinosaurusa, pročitaj dosije sa opada table i izadi u hodnik (7).



isključi lasere, pokupi pomoć i idi u dvorište (23). Pokupi pomoć i sidi u sobu sa ventilatorom (21). Ii sidi pokupi crvene

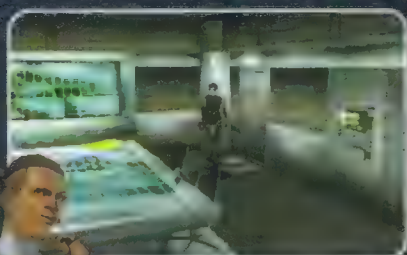




demo, sa stola pokupi ID karticu, pročitaj dosije i vidi Toma (koji je sada mrtav). Zatim idi u prolaz (28), u nje-



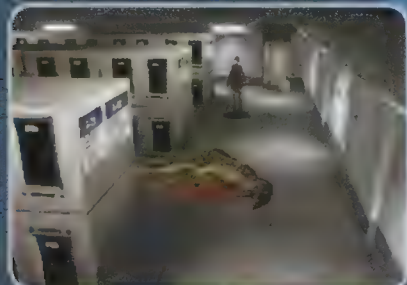
mu će te napasti jedan dinosaurus. Brzo pritiskaj komande kako bi ga odgurnuo na tablu za napajanje. Nastavi i u donjem delu prostorije otključaj vrata drugog generatora (21). Uđi u nju i prođi dalje do hodnika (18) preko spoljnog dvorišta (2a). Kada dođeš u hodnik idi do ventilacionog otvora i uđi u njega. Prođi njime do toaleta (31) i izadi u hodnik (9) i uđi u stratešku sobu (32). U njoj pročitaj dosije, pokupi pomoć, mašinu za uzimanje otisaka i



DDK E disk. Zatim se preko toaleta vrati do hola sa liftovima (17). Od leša uzmi otiske prstiju i idi u kancelariju (20). Dođi do kompjutera i aktiviraj ga uz pomoć ID kartice.

Zatim ukucaj šifru 58104 i ubaci otiske prstiju. Kada ubaciš otiske prstiju overi ID karticu i sa njom idi do hola sa liftovima (17). ID karticu iskoristi da uđeš u lift kojim ćeš sići na drugu stranu hola (29) na BI nivou. Ubi dinosaurusa i pokupi pomoć i pročitaj dosije.

Potom ga pročitaj dođi do vrata i ubaci DDK L kartice. Zatim aktiviraj kod LABORATORY i uđi u hodnik (33), isključi lasere i pokupi dinosauruse. Uđi u sobu sa podacima (34) u



Kopiraj čes iako ćeš likvidirati dinosaurusa. Pokupi pomoć i dodatak za pištolj. Izadi u



hodnik (35), eliminiši dinosauruse i isključi laser. Videćeš na zidu boks za prvu pomoć. Potom uđi u istraživačku sobu za sastanke (36). U njoj pokupi DDK E disk, a iz ormara uzmi PLUG. Vidi kod 7248 koji se nalazi na stolu i pokupi pismo sa oglašne table. Potom idi u kontrolnu sobu (S) u kojoj ćeš naći šrafciğer koji možeš odmah iskoristiti da otvoriš sanduk za napajanje kompjutera. Idi do kompjutera i ukucaj kod 7248 da bi oslobodio sigurnosnu bravu za gas. Potom idi u gasnu sobu (37) da neutralizuješ gas. Redosled isključivanja je sledeći:

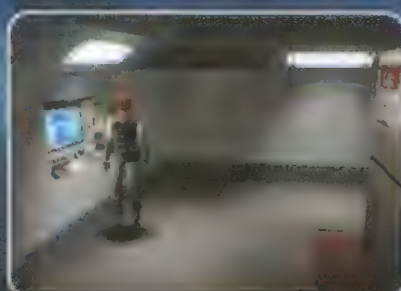


- 1) zelena
- 2) crvena
- 3) plava

Uđi u gasnu komoru i od ranijeg naučnika pokupi (BI key chip) čip sa oznakom 3695. U povratku iz gasne komore napasće te dinosaurus. Njega možeš pretrčati, pa kada se nađeš napolju ponovo aktiviraj gas koji će ubiti dinosaurusa. Ako



to ne uspe pokušaj da radiš sigurno. Potom idi u biblioteku (34) i u kompjuter u zidu



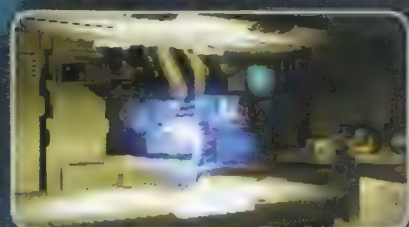
ubaci BI key chip da ga dekodiraš i kucaj kod 3695. Zatim reši puzzle kao što je prikazano na šemi. Pošto overiš čip idi do kasete koju ćeš videti na demou i ubaci BI key chips. Iz kasete pokupi key kard R,



pročitaj dosije i idi ponovo u kontrolnu sobu (S). Dođi do kontrolne table i kada pokušaš da ubaciš jednu od kartica (key chip) vidi demo u kome ćeš pozvati Gaila.



Bez Gaila nećeš moći da ubaciš ključeve, jer moraju da se ubace istovremeno. Kada ih ubaciš pojaviće se tajna vrata u koja ćeš ubaciti DDK E diskove. Potom ukucaj kod ENERGY i uđi u eksperimentalnu sobu (38). Vidi demo, pokupi pomoć,



pročitaj dosije i aktiviraj kompjuter na sledeći način: (1) γ (2) β (3) α. Aktiviraćeš energetsko polje. Potom pomeri polje i pokupi dodatak za pištolj. Videćeš i poklopac u slučaju nužde. Vрати se nazad u kontrolnu sobu (S) i vidi demo u kome će se zapečatiti sva vrata. Dođi do ormara za napajanje i aktiviraj ga. Potom složi puzzle kao što je prikazano na šemi, i vidi novi demo. Po završetku demoa biraš opcije:

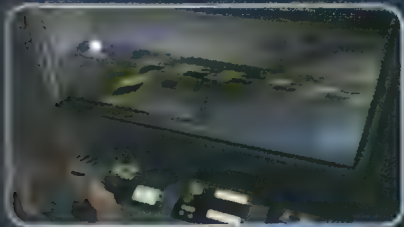


- 1) Gailova strategija: Probi se do nove zone pomoću svoje veštine
- 2) Rikova strategija: Saraduj sa Rikom i pobegni kroz poklopac za slučaj nužde u eksperimentalnoj sobi (38).

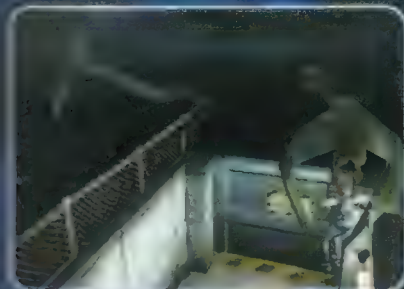
Ako izabereš drugu opciju ući u eksperimentalnu sobu (38) i doći do kontrolne table koju ćeš rešiti na sledeći način: gledaj zadnja slova koja će se pojavljivati i zapamti ih (ili još bolje - zapiši ih). Postupak ponovi tri puta. Ako kojim slučajem pogrešno ukucaš samo jedno slovo, nećeš moći da otvoriš poklopac pa ćeš morati da igru igraš težim putem. Primer rešenja (uvek je drugačije):

- 1) CBCCB OK
- 2) FEABFAF OK
- 3) FCDDDBCE OK

Takođe zapamti da se šerne nikada ne ponavljaju bez obzira da li ti ponavljaš igru. Siđi kroz poklopac i naći ćeš se u stovarištu (27). Vidi demo i nastavi nazad do kontrolne sobe (6), do koje ćeš doći preko sobe sa generatorima (21). U kontrolnoj sobi (6) iskoristi ID karicu kako bi ušao u lift. Njime ćeš se popeti u komunikacionu sobu (39). Pokupi municiju, vidi boksove na zidu i iz kutije pored drugih vrata pokupi (Antenna key) ključ od antene. Pre nego kreneš dalje obavezno se usnmi jer će te napasti T-REX. Zatim izađi na terasu (40) i protrči do kontrolne sobe (41)

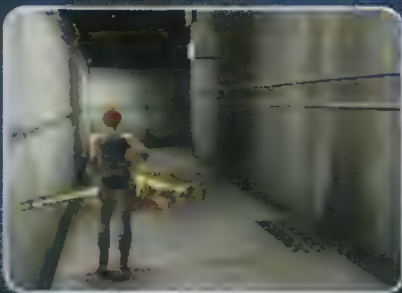


iz koje se upravlja antenom. U njoj iskoristi antenski ključ kako bi aktivirao antenu i vidi demo. Kreni nazad prema liftu u sobi (39). Kada izađeš na terasu ponovo će se zapečatiti sva vrata. Istog trenutka će te napasti T-REX. Pokušaj da što pre otrčiš do vrata od sobe (39). Kada dođeš do njih okreni se i na svaki pokušaj Tiranosaurus-a da te ubije, odgovori sa po jednim metkom iz pumparice. Njegovim napadima moraš odolevati sve dok Rik ne uspe da deblokira vrata i oslobodi ti put. Tek tada uđi u komunikacionu sobu (39) i liftom uđi u kontrolnu sobu (6). Pre nego što uđi u komunikacionu sobu (39) aktiviraj kontrolnu tablu. Tako ćeš poslati signal helikopteru da dođe po vas. Iz kontrolne sobe (6) nastavi put do dvorišta (12) u kome te ponovo napadaju ptice. Pretrči dvo-

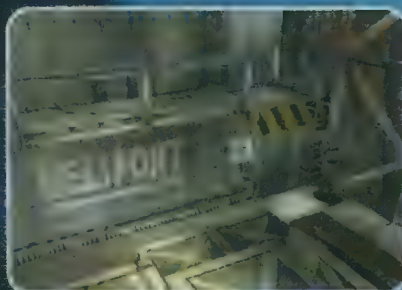


rište i uđi u prolaz (42) koji te vodi ka pristaništu za helikoptere (44).

Usput eliminiši dinosauruse. Kada se nađeš u hangaru (43) čeka te nova prepre-



FACILITY OUT DOORS



ka. Moraš prvo da se popneš na balkon i da dobro pogledaš raspored kutija kao i raspored polja po kojima se kutije guraju. To izgleda ovako:



lako će ti se činiti da ne može da se prođe iza kutije 1. Ipak znaj da može, samo se treba provući između nje i



zidu. Pokušaj da dođeš do pristaništa za helikoptere (44). Vidi demo i nastavi sa igrom. Borbu protiv T-REX-a igraš da se trudiš da ga ubiješ, jer nećeš moći da ga ubiješ adekvatnim oružjem. Prvo otrči do lifta i aktiviraj ga Rikom. Potom izađi iz lifta i kontakt sa T-REX-om. Dok te Rik ne pozove otrči do lifta i uđi u njega. Vidi demo i izađi iz lifta (45). U njemu će te napasti dinosaurusi. Pretrči ih i uđi u sobu (46). U njoj ćeš kod leša pokupiti (C.O. pass card) karticu za



pristup za niži nivo, pomoć, i pročitaj dosije koji se nalazi ispod police. Izađi ponovo u hodnik (45) i uđi u drugi lift, kojim ćeš

OUT DOORS B1

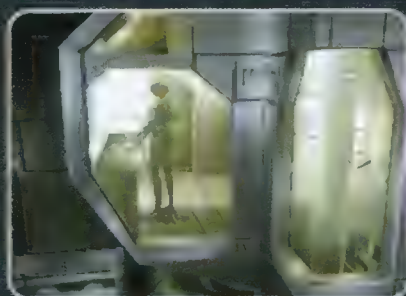




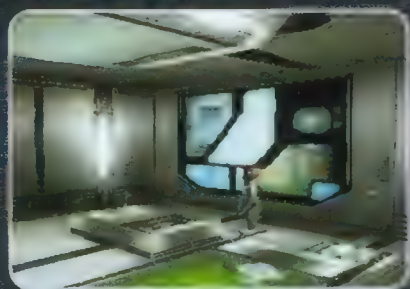
se popeti do teretnog lifta. Njime se spusti na nivo B3. Pošto izađeš iz lifta naći ćeš se u holu (47). Videćeš kontrolnu tablu sa četiri baterije. Jedna od baterija je polomljena, a njenu zamenu



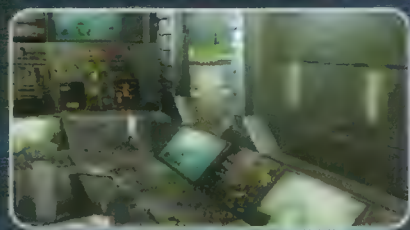
šiš dinosauruse i obidi prostoriju. Potom idi u hodnik (50), ubi dinosaurus, sa kamiona pokupi treći ključ od kрана (B3 cra-



meš, eliminiši dinosauruse i uđi u sobu sa stabilizatorima (57).



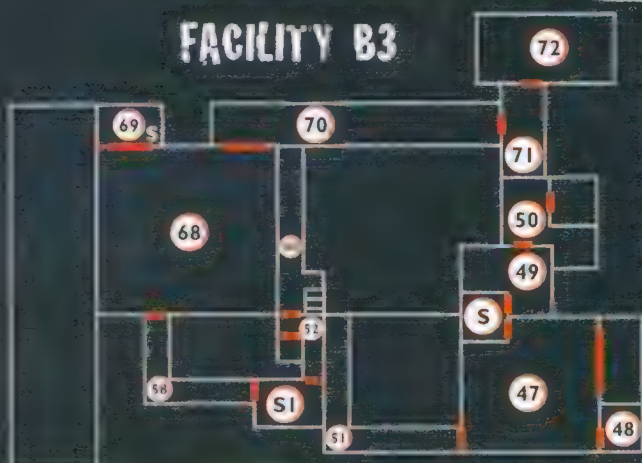
Sa stola pokupi DDK W disk, pročitaj dosije i vrati se u hol (52). Uspuť će ti Rik javiti da ti je omogućeno deaktiviranje lasera. U holu (52) ubaci DDK W diskove i ukucaj kod WATERWAY. Zatim uđi u (S1) sobu, od leša pokupi plug, obidi prostoriju i vidi demo. Posle demoa ponovo



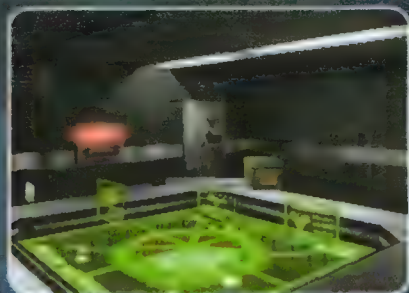
idi do leša i pokupi ključ 2 (key chip 2). Vrati se u hol (47) gde je glavni lift, kreni ka njemu i vidi demo u kome te napada T-REX. Njega će struja onesposobiti, ali ne trajno. Po završetku demoa nećeš moći da uđeš u lift, jer je T-REX prekinuo do-od napajanja. Zato iz kontrolne table pokupi bateriju i idi u sobu pomoćnog generatora (48). Dodji do kutije sa baterijama i ubaci bateriju koja nedostaje. Zatim aktiviraj glavni prekidač da bi ponovo dobio napajanje. Vrati se u hol (47) i uđi u glavni lift. Od jednog leša pokupi port ključ (port card key), od drugog DDK D disk, a od trećeg pokupi plug. Vrati se ponovo u (S1) kontrolnu sobu, vidi demo u kome uspevaš da uđeš u hodnik (58). Nećeš moći da prođeš dalje od polovine hodnika, zbog neke vrste elektromagnetskog polja. Rik će se vratiti za računare, a rebe će poslati da tražiš bilo kakve tragove. Pre nego kreneš u hodnik pročitaj DDK S disk. Idi u hodnik (53), isključiti laser, pokupi pomoć i proveri sanduke. Nazad u hodnik (55) i u njemu isključiti laser, pokupi pomoć i uđi u sobu sa stabilizatorima (59) koju će otvoriti C karticom. Likvidiraj dinosauruse, pokupi pomoć i DDK D disk.



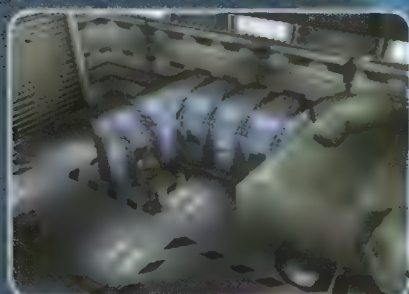
FACILITY B3



ćeš naći u sobi sa glavnim generatorom (48). Pokupi je i vrati se da je ubaciš u kontrolni port. Kada je ubaciš aktiviraće se sigurnosni sistem. Potom obidi hol i idi u kontrolnu sobu (S). Sa pulta pokupi karticu za kran (B3 crane card), pomoć i pročitaj dosije. Pomeri policu i pokupi

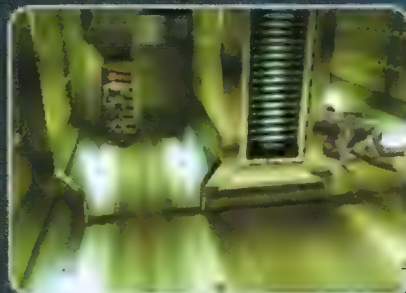


PLUG. Proveri bokseve sa opremom i pokupi i drugu kran karticu (B3 crane card 2), koja se nalazi pored Rika. Zatim idi u glavni magacin sa oružjem (49), obidi ga



vidi demo. Kada te napadne dinosaurus, u sekundi demoa, na tebe će pasti nekakav koncepter. Brzo pritisakaj sve komande kako bi izbegao sigurnu smrt. Zatim elimini-

ne card 3), ključ od zone (C.O. area key) i vrati se u magacin (49). Popni se merdevinama do kontrolnog mosta i u njega ubaci crane card 1, 2 i 3. Zatim oslobodi prolaz do leša. Ovo nije teško, samo da znate da treba da dodete sa gornje strane. Sidi do njega i uzmi DDK W disk. Vrati se u hol (47) i iskoristi C.O. area key. Naći ćeš se u hodniku (51), pobi dinosauruse i uđi u prijemno odeljenje (52). Sa zida pokupi mapu, a od mrtve doktorke PLUG. Od nje pokupi i otiske prstiju i idi u centralni hodnik (53) u kome te ponovo napadaju dinosauruse. Kada ih likvidiraš, popni se stepenicama u prolaz (54) koji te vodi ka eks-



perimentalnoj zoni. Eliminiši nove dinosauruse, pokupi pomoć i uđi u sigurnosnu sobu (S). Kada prođeš pored skenera uključice se alarm. Njega ćeš deaktivirati u drugom delu prostorije na pultu preko puta vrata. Sa pulta pokupi ključ (B2 key chip 1), pročitaj dosije i idi do ventilacio-



nog otvora u hodniku (54). Njime ćeš doći u eksperimentalni hol (55). Pokupi pomoć, vidi bokseve na zidu i uđi u sobu za odmor (56). Vidi demo, pokupi pomoć, pročitaj dosije pa se vrati u hol (55) u kome ćeš sada naći C karticu. Pošto je uz-



Idi do police i ukucaj kod 1281. Dođeš dodatak za pušku. Potom idi u sobu (52), dođi do kompjutera na zidu i ubaci key chips 1 i 2. Zatim ukucaj kod 0392 i reši sobi puzzle. Kada to uradiš čipovi će biti dekodirani. Potom sa pulta pokupi DDK S



Idi i ubaci diskove DDK S u vrata od hodnika (60). Zatim ukucaj kod STABILIZER, uđi u hodnik (60), vidi demo i u demnom hodniku pored vrata ubaci DDK D. Zatim ukucaj kod DOCTORKIRK. Uđi u hodnik (61) i kod prvih vrata ubaci key chip 2, a kod drugih ubaci key chip 1. Uđi u hol treće energije (62), vidi demo, idi mostom do prekidača i aktiviraj ga kako bi



postavio drugi deo mosta. Uđi u kontrolnu sobu trećeg generatora (63). Pokupi pomoć i pročitaj dosije o pokretanju trećeg generatora. Zatim uđi u sobu za napajanje (64). Uzmi mapu sa zida, pročitaj dosije i reši puzzle na zidu pored doktorke. Proveri bokse sa opremom i kada aktiviraš glavnu kontrolnu tablu u

sobi (63). Kada ga aktiviraš vrati se u sobu za napajanje (64) i pokupi otiske prstiju od doktora Kirka. Otiske ćeš naći na trećem sandučetu na zidu, pored mrtve doktorke koju je najverovatnije ubio dr. Kirk. Kreni ka hodniku (65), vidi demo i uđi u ličnu labora-



toriju dr. Kirka (66). Odgledaj demo, uzmi sigurnosnu karticu nivoa A i biraj strategiju.

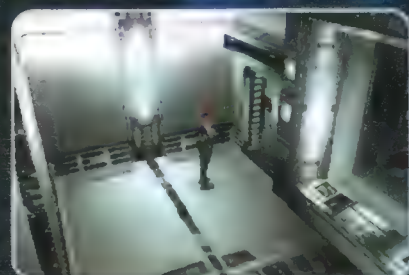
- 1) Gailova strategija: Otići u zonu A na nivou B3 (ova opcija je daleko opasnija od Rikove)
- 2) Rikova strategija: naći deo koji



stabilizatora i inicijatora na nivou B2 (ova opcija je daleko bezbednija od 1. zanimljivija).

2) Druga opcija: Od Rika dobijaš PLANNING DISC. Na mapi će se pojaviti soba (59). Morat ćeš pre otići do nje. Usput u sobi dr. Kirka (67) pokupi pomoć i pročitaj dosije i idi do odelenja za delove (60) i A karticom uđi u magacin. Prvo pomeri policu i pritisni prekidač na zidu. Zapamti tonove iz poruke, pa potom pročitaj dosije. Ubaci PLANNING DISC u kompjuter i ukucaj kod 367204 (to su tonovi). Otvoriće se dva sefa. Iz njih uzmi CORE PARTS 1 i CORE PARTS 2, a iza sefova dodatak za bazuku.

Idi u sobu (52) i ubaci ID karticu u kompjuter, zatim ukucaj šifru 31415, a potom ubaci otiske prstiju od dr. Kirka i overi ID karticu. Posle overe idi u sobu (59) u kojoj ćeš iskoristiti A karticu kako bi ušao u drugi deo. U zadnjem delu ubaci PLANNING DISC i uzmi PROTECT PARTS 2 B



i vidi mašinu za sklanjanje delova. Zatim idi u sobu (57). U kompjuter za stolom ubaci PLANNING DISC i ukucaj kod 0367. Potom iz stola pokupi PROTECT PARTS 1 B. Sada idi do malog kompjutera u uglu prostorije i u njega takođe ubaci PLANNING DISC. U njega ukucaj kod 0204 i iz oba sefa pokupi PROTECT PARTS 2 A i 1A. Ponovo idi u sobu za sklanjanje delova (59), u delu sa A vratima. U mašinu ubaci delove i spoji ih. Spojićeš ih tako što osnovni deo moraš usmeriti u pravcu dolazećeg dela. Kada to uradiš dobićeš komponente INICIJATOR I STABILIZATOR.



Idi u kontrolnu sobu treće energije (61) i aktiviraj glavnu kontrolnu sobu. Kada je aktiviraš idi u hol sa generatorom treće energije (62) i ubaci stabilizator na viši, a inicijator na niži nivo. Prvo aktiviraj Inicijator pa onda Stabilizator. Aktiviraće se generator treće energije, vidi demo. Potom idi u ličnu sobu dr. Kirka (67) i odgledaj novi demo. Od Gaila ćeš dobiti tražić, kako bi pronašao dr. Kirka, ukoliko se odlučiš da



krenu u potragu. Napokon (64) naći ćeš krenu u hodnik (59) u kome ćeš naći elektromagnetnog polja. Kada to uradiš

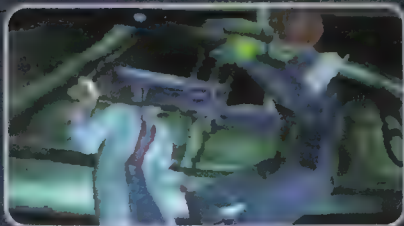
- 1) Gailova ideja: Sledi prioritet misije i pronađi dr. Kirka.
- 2) Rikova ideja: Ignoriši dužnost i kreni za svojim drugovima.

Ukoliko se odlučiš za drugu opciju, Gail će izgubiti svest u trenutku kada krene za dr.





Kirkom. Kreni hodnikom (58) koji će vas odvesti do pristaništa (68). Otrči do stovarišta za hoverkrafte (69). Vidi demo u kome ti Rik daje kanister da u njega sipaš gorivo, koje je neophodno za pokretanje hoverkrafte. Kreni u pristanište (68), obidi ga i idi u hodnik sa transportnim liftom (70). Pređi na drugu stranu i uđi u drugi hodnik sa drugim teretnim liftom (71). Sa njime takođe pređi na drugu stranu i uđi u hangar za helikoptere (72). Vidi demo u kome udaraš dr. Kirka.



Zatim kupi PLUG i municiju pa kreni ka pristaništu (68). Vidi novi demo u kome te ponovo napada T-REX. Kada se lift pokrene počni da pucaš u njega kako bi ga sprečio da vas uništi. Nemoj da pucaš besomučno, nego sačekaj napad. Kada uspeš da ga usporiš, vidi novi demo u kome uspevate da pobegnute helikopterom i uništite T-REXa.



Pošto ste uspeš da završite igru po Rikovim idejama, svi ostajete živi sem Kupera koji se vodi kao nestao u akciji.



NAGRADE:

Kada igru završiš prvi put dobićeš dva nova kostima:

- 1) Army kostim
- 2) Battle kostim

Završi igru drugi put dobićeš nov kostim: Ancient kostim

Završi igru tri puta: Na početku četvrtog puta dobićeš Grenade gun sa neograničenim brojem municije.

Završi igru treći put na NORMALNOM nivou težine i dobićeš:

OPERATION: WIPE OUT!



Kako da nabavite neki od starih brojeva?

boNUS-a

LAKO

I dalje važi specijalan popust za komplet od 6 brojeva. Po ceni od samo možete da nabavite brojeve od 1-6.



KOMPLET od 1-8 broja je samo 450 dinara + PTT!

Ako želite da naručite neki od starih brojeva pojedinačno, javite nam se!

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva.

Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2,3 i 7!

POŽURITE

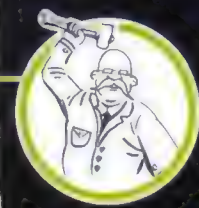
Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36



SNES na PC

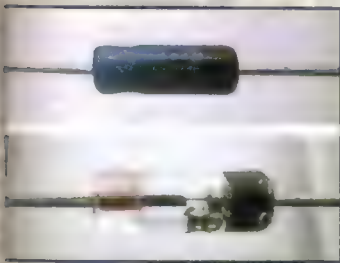
Majstor Raša



Nije samo Sony napravio dobar joypad...

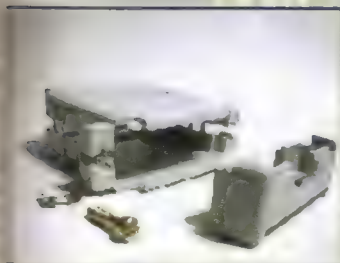
U ovom broju ćemo opisati kako se dobri stari Super Nintendo joypad može takođe preurediti, da radi na PC računaru. Uz već pomenut program na www.ZIPLABEL.com adresi (pogledaj prethodni broj Bonusa), ovog puta na operacioni sto dolazi SNES joypad.

- Za ovu priliku je potrebno:



- 5 dioda (po mogućstvu germanijumske, čije oznake počinju sa AA ili OA (npr. AA111 ili OA21, ali i vrlo poznata silicijska 1N914 ili 1N4148)

- 25-pinski SUB-D muški utikač za montažu na kabl



- plastično kućište za gore pomenuti utikač

- produžni kabl za SUPER Nintendo joypad

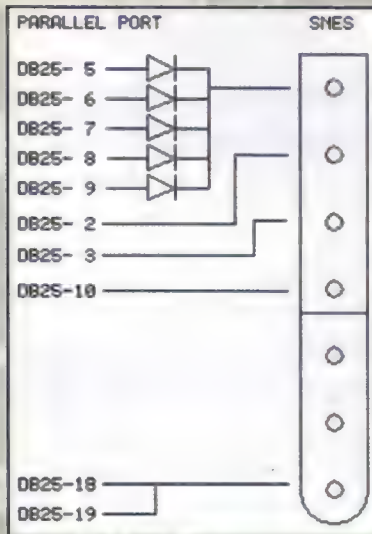


- malo kalaja u žici za lemljenje
- lemilica
- klešta - sečice
- univerzalni instrument ili samo om-metar
- malo strpljenja, malo više veštine i naravno
- SNES joypad

- Nemojte bilo šta da radite, ukoliko niste sigurni da umete da to uradite, bolje i nikako nego bilo kako, što zna da se odrazi na vaš džep (ili džep vaših roditelja).



- Kako ništa ne ide bez nekog plana tako i izgradnja ovog adaptera ide prema sledećoj šemi.



- Prvo skratite žičice dioda na dužinu od oko 7mm
- zalemite ih kao na slici (na slici se vide germanijumske diode tipa OA21, dok silicijske imaju crni prsten na suprotnoj strani!!!) na lema mesta, čiji su brojevi utisnuti na plastiku utikača. Potom krajeve koji su slobodni kratko spojiti kao na slici dole.

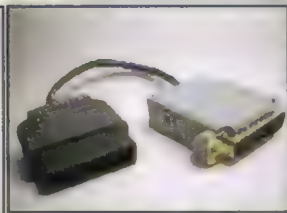
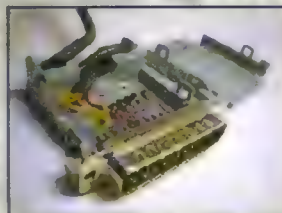
- Odstranite utičnicu (ženski deo) produžnog kabla. Pre nego što odlučite koju stranu ćete ostaviti netaknutu sa kablom, pogledajte još jednom fotografiju potrebnih delova - stavka produžni kabl.

Ogolite žice na oko 5 mm i nakalajšite ih.



- Instrumentom ustanovite koji je broj kontakta na utikaču produžnog kabla povezan sa kojom bojom žice. Pažljivo žice zalemite prema šemi !!!!

- Na gotovo samom kraju još jednom sve proverite instrumentom, da li je sve kako je nacrtano na šemi i stavite utikač i diode u plastično kućište. Na našem tržištu ćete možda naći drugačije kućište nego što je na slikama. I... to bi bilo to.



Svoj SNES joypad utaknite u ovaj adapter, a drugi kraj u paralelni port vašeg PC računara (port za štampač).

Sve to istestirajte u "realnim" uslovima, tako što ćete se fino igrati, a ako želite da odigrate neku od originalnih Nintendo igara na vašem PC računaru možete ih naći na <http://www.freeroms.com/snes.htm>.

P.S. Majstor Raši nedostaju ideje o čemu da vam piše, pa vas moli da vaše želje i sugestije što pre i u što većem broju dostavite na adresu redakcije!

I na kraju opet upozorenje: Za bilo kakva oštećenja, koja eventualno nastanu korišćenjem ovog adaptera, redakcija časopisa ne snosi nikakvu odgovornost. Zato budite vrlo obazrivi ili izradu ovog adaptera prepustite nekom stručnom licu.

drži vodu...



STROGO POV.

Formula 1: Champ. Edition



Izi Amigo, Izi

Easy mod za sve staze:
kucajte "TOO EASY" kao ime vozača.

Ready 2 Rumble: Round 2



Debeli, mršavi, nemrtvi? Svašta!

Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk.

Debeli bokser

Na ekranu za izbor likova, pritisni Desno(2), Gore, Dole, Desno, **R1**(2), **R2**.

Mršavi bokser

Na ekranu za izbor likova, pritisni Desno(2), Gore, Dole, Desno, **R1**, **R2**.

Nemrtvi bokser

Na ekranu za izbor likova, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, **R1**(2), **R2**.

Velike rukavice

Na ekranu za izbor likova, pritisni Levo, Desno, Gore, Dole, **R1**, **R2**.

Šampionski kostimi

Uspešno završi championship mode da otključaš šampionske kostime.



St. Fig. Alpha: Warrior Dreams



Eee, pusti snovi ratnika

Borba protiv Akume

Izaberi arkadni mod. Zatim drži A + B dok biraš "Manual" ili "Auto" opciju za svog borca. Drži dugmiće stisnute sve dok borba ne počne.

Borba protiv M. Bison-a

Izaberi arkadni mod. Zatim drži A + B + Select dok biraš "Manual" ili "Auto" opciju za svog borca. Drži dugmiće stisnute sve dok borba ne počne.

Igraj kao Akuma, M. Bison, ili Dan

U bilo kom modu ili novou izaberi random select u izboru likova. Ako budeš imao sreće dobićeš Akuma-u, M. Bison-a, or Dan-a.



Shenmue



Šen Muja, a gde je Šen Hasa?

Bitka 70 ljudi

Uspešno završi igru i snimi Clear Data da otključaš 70 Person Battle na izbornom ekranu. Disk 3 mora biti u Dreamcast-u podešen u ovom modu.

Obrnute kontrole za Space Harrier

Da obrnete kontrole (komande dole i gore su zamijenjene) u Space Harrier, drži A, X, ili Y. "Gore umesto dole" će se pojaviti ispod brojnih kredita. Pritisni Start da igraš sa obrnutim kontrolama.

Extra novac

Pošto dobiješ posao, drugog dana rada pomeri sve kutije u magacinu 3 kao da je to uobičajeno.

Kada se smena završi nemoj ići nazad u magacin 17, već vežbaj svoje pokrete da utrošiš vreme sve dok ti Ryo ne kaže da ideš kući. Kada se probudiš sledećeg jutra, imaćeš potpuno isti radni dan. Ako ispuniš normu tog dana bićeš plaćen više za isti posao. Ovo može da se ponavlja dokle hoćeš i dokle ti je potrebno.

Veće šanse na slot mašini

Idi u Lapis fortune i izaberi "Gamble" za svoju sreću. Daće ti srećan broj. Idi u kockarnicu i nađi slot mašinu sa tvojim srećnim brojem. Pobićeš u proseku u 70% slučajeva.

Skrivena umetnička dela

Ubaci bilo koji od 3 diska u kompatibilan PC CD-ROM da nađeš BMP fajlove visoke rezolucije u "Omake" direktorijumu.

Neograničeno novca (Japanska verzija)

Uzmi sa stola 500 jena koje dobijaš svaki dan i napusti kuću. Vрати se u kuću i uđi u svoju sobu. Izadi iz sobe i još 500 jena će biti na stolu. Ponavljaj ovo koliko je potrebno da sakupiš neograničenu količinu novca.

Crash Bash



Spyro: Year Of The Dragon demo

Na "Sony Computer Entertainment America Presents" ekranu, drži **L1** + **R1** + **□** i pritisni START.

trikovi



Drž' ga Banjo

Misteriozno Pink Jaje

Da pronađeš lokaciju misterioznog Pink Jajeta iz Banjo-Kazooie, vrati se do Spiralne planine. Na tri koraka od mesta gde su smeštene cipele sa ubrzanjem nalazi se rupa. U rupi su metalne šipke koje zatvaraju Banjo-Kazooie Game Pak. Da bi uništio metalne šipke moraćeš da naučiš nešto o Grenade jajima. Upotrebi ih da razneseš šipke. Popni se do Gruntilda's Lair da nađeš Flight Pad tako da možeš da uletiš u rupu i nađeš Pink jaje.

Misteriozno plavo jaje

Vrati se do Spiralne planine i upotrebi Flight Pad da uzletiš uz vodopad i preko rupe. Skači ceo put da ubrzaš stvar i nađeš Game Pak. Upotrebi Grip Grab sposobnost da razvališ šipke. **Ledeni ključ**

Ledeni ključ iz Banjo-Kazooie-a je sakriven unutar drugog Game Pak-a. Moraćeš da savladaš Grip Grab pokret da bi ga uzeo. Idi do Jinjo Village-a, idi iza zelene Jinjo kuće i nađi kuglicu od peska. Videćeš naprslinu u zidu. Popni se na obližnju platformu da ga pronađeš i ceo put se penji do rupe. Budi oprezan, jer ćeš biti ometan. Kada pronađeš pećinu videćeš Game Pak.

Jet Force Gemini poster

Pogledaj unutar Bottle-ove kuće, i u sobe njegovog brata i sestre da nađeš na zidovima slike junaka Jet Force Gemini-ja.

Brže plivanje

Pritisni A + B da brže plivaš u vodi.

Mod za varanje

Učitaj veštiču glavu na Spiral Mountain da nađeš Cheato-a. Jedan cheat će biti otvoren na svakih 5 Cheat-ovih strana. Ostale šifre će biti otvorene pronalaženjem misterioznih jaja sakrivenih kroz celu igru. Šifre se unose u Mayahem Temple pored Wumba's Wigwam. Napomena: Šifre ispred kojih stoji "CHEATO" su otključane momentalno bez potrebe za skupljanjem određenog broja Cheato-vih strana.

Rezultat	Kod
Izbor nivoa	CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL
Neograničena energija	CHEATO HONEYBACK
Neograničen vazduh i energija	HONEYKING
	ili CHEATO KCABYEN
Dvostruki kapacitet nošenja perja	FEATHERS
	ili CHEATO SREHTAEF
Dvostruki kapacitet nošenja jaja	EGGS ili CHEATO SGGE
Neograničeno jaja i perja	CHEATO NESTKING
Neograničeno glowbos-a	GLOKING
Neograničeno mega glowbos-a	SUPGLOKING
Bez štete pri padu	FALLPROOF ili CHEATO FOORPLAF
Jaja u kući blizu mete	HOMING
Banjo se brže kreće	CHEATO SUPERBANJO
Brže kretanje neprijatelja	CHEATO SUPERBADDY
Muzički test otključen u Jolly Roger Bay jukebox-u	JUKEBOX ili CHEATO XOBKUJ
Jiggy pogođen znacima Master Jiggywiggy-jeve kuće	GETJIGGY ili CHEATO YGGIJTEG
Sve replay sub-opcije otključane	CHEATO PLAYITAGAINSON
Pogledaj završnu sekvencu	CHEATO JIGGYSCASTLIST

Armada

Nastavak igre i dodatni krediti

Nastavi igru

Pritisni START na drugom kontroleru, nakon što tvoj poslednji brod eksplodira, da nastaviš igru. Zatim, neka igrač broj dva završi igru i prvi igrač će moći da nastavi sa igrom.

Extra krediti

Kada završiš sa pratnjom broda do njegove destinacije, ostani sa njim nakon što ti plate. Brod i ostali uništiće neprijatelje umesto tebe, ostavljajući kredite za sobom. Vremenom, moći ćeš da primiš 200 do 300 kredita pre nego se vratiš kući.

3Xtreme

Extremni trikovi za ekstremne igrače

U glavnom meniju, označi "Memory Card" i pritisni levo ili desno, i tada odaberi "Codes" selekciju. Zatim unesi sledeće kodove:

"VOUYEUR" za otključavanje svih egzibicionih staza.
 "TRIXXY" za otključavanje svih Freestyle staza.
 "BINK" Bink alien skejtborder.
 "NYUB" za otključavanje Nyub alien rollerblader-a.
 "GEEP" za otključavanje Geep alien biciklista.
 "LUGNUT" za otključavanje Lugnut-a. Lug Nut je Frankenstein skejtborder sa 95% u svim mogućnostima.
 "DOMINIQUE" za otključavanje Dominique. Dominique je čudovište sa 95% u svim slučajevima.
 "TP" za otključavanje TP. TP je mumija sa 95% u svim slučajevima, sa biciklom po imenu Pharaoh.
 "ASTROMEN" za otključavanje svih alien karaktera.
 "SCREAM" za otključavanje svih monster karaktera.
 "RATPACK" za otključavanje svih ljudskih osobina.
 "GENEPOOL" za otključavanje svih osobina.
 "REDCAR" ili "REDLINE" za otključavanje Crvenih kola.
 "BLUECAR" ili "BLUELINE" za otključavanje Plavih kola.
 "WHITECAR" ili "WHITELINE" za otključavanje Belih kola.
 "SMOKEY" za otključavanje svih kola.

Haunted Mansion staza

Završi Pro Circuit sa bilo kojim likom. Tako će sledeća staza biti otključana u free style modu.

Korisni saveti

Aztec Island 1 i 2 prečice

Pogledaj u desno prema vratima, posle drugog tunela na početku. Postoje plave kapije unutra.

Kraći put do metroa

Idi do treće rampe, zatim gore pa onda levo. Nastavi pravo stepenicama i preskoči žutu šipku. Unutra su plave, crvene i žute kapije.



DRIVER

Driver



Mod za varanje

U glavnom meniju posveti "Undercover" opciju, zatim pritisni Gore(2), Dole(2), Gore, Dole, Gore, Dole, Gore(2), Dole(2). Izaberi novu opciju za varanje koja će se pojaviti. Jednom u meniju za varanje pritisni Desno da aktiviraš ili Levo da deaktiviraš razne čitove.

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Password
	Miami	
1	BankJob	Lice, Lice, Lice, Lice
2	Hide the Evidence	Trag guma, Znak, Čunj, Crvena sirena
3	Boat Chase	Stopsvetlo, Ključ, Ključ, Plava sirena
4	Hit 5 Restaurants	Čunj, Čunj, Čunj, Znak
5	Superfly Drive	Ključ, Crvena sirena, Crvena sirena, Stopsvetlo
6	Bait for Trap	Ključ, Znak, Trag guma, Plava sirena
7	Take out DiAngelo	Znak, Čunj, Znak, Crvena sirena
	Los Angeles	
8	Steal a Cop Car	Crvena sirena, Znak, Ključ, Trag guma
9	Get Lucky to Doctor	Čunj, Plava sirena, Crvena sirena x2
10	Beverly Hills Getaway	Znak, Znak, Stopsvetlo, Čunj
	New York	
11	Grand Central Station	Plava sirena, Ključ, Ključ, Ključ
12	Trash Granger Car	Stopsvetlo, Trag guma, Crvena sirena, Znak
13	Stop Grangers gang (5 cars)	Ključ, Znak, Znak, Čunj
14	Chase down Grangers Boy Crv. s., Plava s., Crv. s., Plava s.	
15	Crosstown Race	Trag guma, Ključ, Čunj, Stopsvetlo

Star Wars: Ep. 1 - Phantom Menace



Utamanite fantomsku napast

Mod za otklanjanje

U glavnom meniju posveti "Options", ali nemoj ga selektovati. Pritisni Δ, O, Levo, L1, R2, □, O, Levo. Ako ste pravilno uneli kod čuće se pištanje. Zatim držite L1 + Select + Δ da pristupite meniju za testiranje grešaka droida sa izborom nivoa, FMV sekvencom, testom zvuka i opcijama za besmrtnost. Da bi startovali sa novoizabranim nivoom, izađite iz menija za varanje i počnite novu igru. Igra će početi na izabranom nivou. Da odgledate FMV sekvence ili čujete zvuk u igri, posvetlite željeni klip i pritisnite X. Držite L1 + Select + Δ da se vratite u meni u bilo koje doba.

Mod za varanje (Japanska verzija)

Na naslovnom ekranu drži L1 + Select i pritisni Δ da pristupiš meniju za varanje sa izborom nivoa, FMV sekvencama i opcijama za besmrtnost. Nakon korišćenja opcije za izbor nivoa, pritisni Δ da izađeš iz menija za varanje. Zatim počni novu igru na odabranom nivou.

Podvodna svetleća sablja

Moguće je da upotrebite vašu svetleću sablju pod vodom. Pritisnite Start, posvetlite "Weapons" i odaberite svetleću sablju (lightsaber).

Hidden And Dangerous



Energija. nevidljivost, preskakanje ...

Cheat kodovi

Unesite "IWILLCHEAT" kao ime u bilo kom meniju za vreme startovanja igre na Dreamcast tastaturi, da omogućite mod za varanje. Zatim, na tastaturi unesite jedan od sledećih kodova, da bi aktivirali odgovarajuću cheat funkciju:

Nevidljivost

Pauzirajte igru i otkucajte "CANTDIE". Napomena: Eksplozije su i dalje štetne.

Svi predmeti

Pauzirajte igru i otkucajte "ALLLOOT". Sva oružja, uniforme, ključevi i predmeti biće dodati u inventar.

Otvori sva vrata u tekućoj misiji

Pauziraj igru i otkucaj "OPENALLDOOR".

Trenutno uništi sve neprijatelje

Pauziraj igru i otkucaj "KILLTHEMALL". Napomena: Ovo će ubiti i taoce i prouzrokovati neuspeh misije.

Pokazivanje koordinata igrača

Pauziraj igru i otkucaj "PLAYERCOORDS".

Maksimum energije

Pauziraj igru i otkucaj "GOODHEALTH". Sva izgubljena energija vaših timskih drugova biće obnovljena.

Oživljavanje mrtvih igrača

Pauziraj igru i otkucaj "RESURRECTION".

Preskakanje misije

Pauziraj igru i otkucaj "MISSIONOVER".

Poništavanje misije

Pauziraj igru i otkucaj "GAMEFAIL".

Pogled neprijatelju iza leđa

Pauziraj igru i otkucaj "ENEMYB". Kamera će se postaviti iza nekih neprijatelja i pokazati šta oni vide. Unesi kod ponovo da možeš da biraš između različitih neprijatelja. Napomena: Pritisni na kameri change dugme da se vratiš u prvobitni položaj kamere.

Pogled ispred neprijatelja

Pauziraj igru i otkucaj "ENEMYF". Ova kamera će se prebaciti na pogled ispred jednog od neprijatelja. Ponovo unesi kod da možeš da izabereš neprijatelje. Napomena: Pritisni na kameri change dugme da se vratiš u prvobitni položaj kamere.

Žičana grafika

Pauziraj igru i otkucaj "DEBUGDRAWWIRE".

Pogledaj završnu sekvencu

Pauziraj igru i otkucaj "SHOWTHEEND". Igra će odmah učitati završnu sekvencu. Napomena: Ovo će prekinuti vašu igru, zato pre toga snimite poziciju da onemogućite ovaj kod.

Metropolis Street Racer

'Oću i ja Poršea

Honda S2000

Jednom uspešno završi quest mode da otključaš Honda S2000.

Porsche 911

Dvapat uspešno završi quest mode da otključaš Porsche 911.

Danger Girl

Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, **O**, **□**, **Δ**(2), zatim drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** da otključaš sve nivoe i meni za varanje. Razne šifre će biti otključane pronalaženjem ikonica na raznim nivoima.

Warzone 2100

Uključivanje moda za varanje

Mod za varanje

Drži Start na kontroleru dva i power na PlayStation-u. Nastavi da držiš dugme sve dok se ne pojavi glavni meni. Zatim u glavnom meniju ili kada je igra pauzirana, pritisni **L1**, **R1**, **R2**, **L1**, Select, Start da otvoriš mod za varanje. Opcije za drugog ili trećeg saigrača biće otključane i sledeći kodovi će biti omogućeni. Dok igraš pritisni na DRUGOM kontroleru:

Preskakanje nivoa - Select.

Božanski mod - **Δ**. Napomena: Ovo takođe otkriva sve skrivene predmete.

Neograničena energija - **O**.

Svi predmeti - **X**.

Super moć - Gore.

Pojačaj slabe jedinice - Desno.

Završi tekuća istraživanja - Dole.

Dodatne strukture - **R1**.

Dodatne jedinice - **R2**.

Godzilla: The Series

Šta će Godzili šifre?

Super šifra

Enter "DMJMBJFFR" kao šifru da počneš na poslednjem nivou pun energije.

Šifre nivoa

Nivo	Šifra	Nivo	Šifra
2	NCFRGJBBK	3	DMTFLSBFQM
4	PKDJMPLNPS	5	KDQLHRNDNCN
5	DQSPCFPFJR		

Dune 2000

Jel volite pesak u cipelama?

Besmrtnost

Dok igraš pritisni Levo(2), Dole, **R1**, **R2**.

Extra novac

Napomena: Ovaj kod podržava Dual Analogni kontroler. Idi do sidebar-a i pritisni **X** kada selektuje "**X**", "**□**", "**Δ**", "**O**", "**□**", "**X**" u roku od četiri sekunde. Pritisni desnu analognu palicu za \$10,000.

Cela mapa

Idi do sidebar-a i pritisni **X** kada selektuje "**□**", "**O**", "**X**", "**Δ**", "**Δ**", "**□**" u roku od četiri sekunde.

Toy Commander

Džabe benzin, džabe municija

Ako uneseš kod kako treba, čućeš muziku. Pauziraj igru, drži pritisnuto **L** i zatim pritisni:

Biranje nivoa

A, Y, X, B, Y, X.

Svi nivoi pređeni, otključavanje nove oblasti
Y, X, B, A(2), B.

Otključavanje skrivenih nivoa

A, B, Y, X, Y, X.

Dopuni vozilo gorivom

B, Y, A, X, B, X.

Teško naoružanje

X, A, Y, B, A, X.

99 metaka za teško oružje

A, B, X, Y, B, A.

Uključi mitraljez

B, A, Y, X, A, B.

Popravi igračku

A, X, B, Y, A, Y.

Skriveni crteži

Prebaci CD u PC-ijev CD-ROM da nađeš screenšotove i druge crteže iz igre.

Dopunjavanje energije

Uđi u kupatilo u spavaćoj sobi roditelja u convoy misiji. Pusti vodu na česmi. Proleti kroz mlaz vode da popuniš energiju. Ovo sa vodom radi i na drugim nivoima.

Kontrola letenja

Gurni ili dodirni prekidač za svetlo na zidu, sa avionom ili helikopterom, da ugasiš svetla.

STROGO POV.



Blade

Udri vampire

Nepobedivost

U glavnom meniju, otkačaj Levo(3), Desno, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Zatim, otkačaj START za vreme igre i aktiviraj ovu opciju u meniju za varanje.

Neograničena municija

U glavnom meniju ukucaj Dole, Desno, Gore, Levo, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Zatim, pritisni START za vreme igre i aktiviraj ovu opciju u meniju za varanje.

Final Fantasy 9

Black Jack mini-game

Uspešno završi igru. Kada jednom potrošiš kredit i pojavi se "The End" ekran, pritisni **R2**, **L1**, **R2**, **R2**, Gore, X, Desno, O, Dole, **Δ**, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, **□**(2). Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk. Pritisni Start da počneš da igraš Black Jack mini-game

Mario Tennis

Otključavanje kupova i levoruki igrač

Nintendo Ring Tournaments

Selektuj "Special Games" opciju u glavnom meniju, zatim izaberi "Ring Tournament". Unesi jedan od sledećih kodova da igraš određeni turnir - Kup. Napomena: Novi kod će se pojaviti posle završetka turnira. Novi kod nije u stvari kod za celu igru, već za tvoje rangiranje sa ostalim igračima na Nintendo Marijevoj Tennis web strani.

Unesi kao kod na uvodnom ekranu:

Mario Cup	- "A3W5KQA3C"
Wario Cup	- "UOUFMPUOM"
Luigi Cup	- "MIC2YQMIW"
Waluigi Cup	- "LA98JRLAR"
Donkey Kong Cup	- "MM55MQMMJ"
Peach Cup	- "OF9XFQOFR"
Bowser Cup	- "N24K8QN2P"
Blockbuster Cup	- "ARM6JQARU"
Nintendo Power Cup	- "J6M9PQJ6U"
IGN64 Cup	- "V2UFMPUZZM"
MarioTennis.com Cup	- "48HWOR482"

Levoruki likovi

Na ekranu za izbor likova drži L dok biraš lik da ga napraviš levorukim.

Trick Style

Osiguraj sebi pobedu

Uđi u "Options" ekran i odaberi "Cheats". Zatim ukucaj:

Pobedi sve	"CITYBEACONS".
Uvek pobjedi	"TEAROUND"
Neograničeno vreme	"IWISH"
Moćni pokreti	"TRAVOLTA"
Velike glave	"INFLATEDEGO"

Borbena daska

Uspešno pobjedi Boss-a na U.K. stazi.

Brzinska daska

Uspešno pobjedi Boss-a na U.S. stazi.

Trik daska

Uspešno pobjedi Boss-a na stazi u Japanu.

Brzi start

Za vreme odbrojavanja na startu, drži R kada se pojavi reč "Go".

Ninja: Shadow Of Darkness

Da vam olakšamo muke

Izbor nivoa

Izvadi sve memorijske kartice iz PlayStation-a. Zatim ukucaj **L2**(3), **R2**(3) kada se na ekranu pojavi "Checking Memory Card". Ako tačno uneseš kod pojaviće se natpis "DELS LEVEL CHEAT ON". Sada startuj igru da pristupiš meniju za izbor nivoa.

Nepobedivost i predmeti

Pauziraj igru i pritisnij **L2**, **R2**, **L2**(3), **R2**(3), O, **Δ**, **□**, O, **Δ**, **□**. Ako tačno sve uradiš čućeš zvono i nindža će se pretvoriti u skeletona. Nindža će biti nepobediv i imaće neograničen broj predmeta i života. Ponovi isti kod da se ponovo pretvoriš u nindžu i sačuvaš extra predmete.

Izbor oružja

Pauziraj igru i pritisni **R2**(3), **L2**(3), **R2**(3), **L2**(6). Zatim, ponovo počni igru da dobiješ novo oružje. Ponovi isti kod za razna oružja.

Smanji boss-u energiju

Pauziraj igru dok se boriš sa boss-om, zatim pritisni **L2**(3), **R2**(3), **Δ**(6) da drastično oboriš nivo njegove energije.

Velike glave, ruke, stopala

Kada "Press Start" zasvetli na naslovnom ekranu, pritisni SELECT(3), **L2**(3), SELECT(3).

Baby mode

Kada "Press Start" zasvetli na naslovnom ekranu, pritisni **L2**(3), SELECT(3), **R2**(3).

No One Lives Forever

PC
CD-ROM

Niko ne živi večno, a što ne bi vi?

Šifre za varanje

Za vreme igre pritisni T, zatim ukucaj jedan od sledećih koda-va da aktiviraš određenu Cheat funkciju:

REZULTAT

Ukljisklj božanski mod
Sve oklopne funkcije
Sve dopune oružja
Sva oružja

Neograničena municija
Završena tekuća misija
Obnovljen oklop
Obnovljeno zdravlje
Snežni kamion
Pogled iz trećeg lica
Toggle display pozicija
Verzija igre

CHEAT CODE

mpimyourfather
mpyoulooklikeyouneedamonkey
mpgoattech
mpkingoftehmonstars
ili mpmimimi
mpwegotdeathstar
mpmaphole
mpwonderbra
mpdrdentz
mprosebud ili mpracerboy
mpasscam
mpospos
mpbuild



Gundam Side Story 0079



Otvorite extra opciju - trebaće vam

Napomena: Ova igra takode ima naslov Gundam Side Story: Colony no Ochichita Chide....

Extra Opcija

Uspešno završi igru na bilo kojoj težini i snimi. Zatim će se pojaviti "Extra Option" u glavnom meniju. Ova opcija sadrži sve tvoje rekorde u bitkama i prikupljanju predmeta. Predmeti za popunjavanje energije mogu biti: Beam Spray-Gun, visokonaponski generator, Photo 1, Proto Beam Rifle, Photo 2, Lunar Titanium, Photo 3 i Beam Rifle. Fotografije se pojavljuju zakačene u tvom Gundam-u ili sakou.

Duke Nukem

GB
color

Duke Nukiraj ih, budi nevidljiv!

Biranje nivoa

Na uvodnom ekranu pritisni: Levo, Desno, Gore(2), Dole, Gore, Desno, Levo.

Nevidljivost

Na uvodnom ekranu pritisni: Gore, Dole(2), Levo, Desno, Levo, Gore(2).

Army Men: Air Attack 2



Šifre nivoa za plastikance

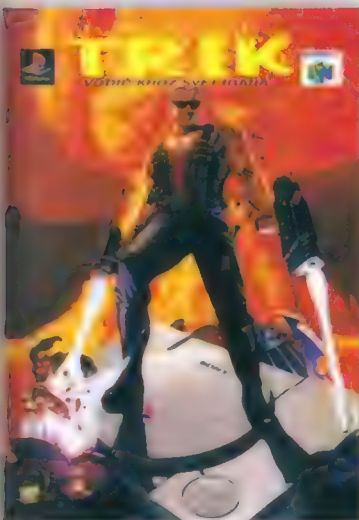
Nivo	Šifra
3	Δ, O, Dole, Levo, □, □, Gore, Gore
4	X, Desno, Levo, X, O, □, □, Δ
5	Dole, Dole, O, □, O, □, Desno, X
6	Δ, X, Gore, Levo, Desno, Levo, O, Δ
7	Desno, □, Desno, Dole, O, X, X, Desno
8	Δ, Desno, □, □, O, Dole, Dole, X
9	Gore, X, □, Levo, Desno, O, Levo, Levo
10	Δ, Gore, O, X, □, Dole, Dole, Dole
11	O, O, Gore, Levo, Desno, X, Δ, □
12	Desno, Gore, X, Desno, O, □, Δ, O
13	Levo, Levo, Δ, O, X, X, Dole, Desno
14	□, Desno, O, Gore, Dole, □, Dole, X
15	Levo, Desno, O, X, □, Dole, Dole, O
16	Δ, O, X, Desno, Desno, O, □, Dole
17	□, Gore, Gore, Desno, Levo, □, Dole, X
18	O, X, Desno, Δ, □, Gore, X, X
19	Dole, Desno, X, □, Desno, Gore, O, O
20	Gore, X, O, Gore, Levo, □, O, X
21	Levo, O, Δ, Dole, X, X, X, O
22	Δ, X, Dole, Levo, Desno, X, O, □

U PRODAJI JE



NOVI BROJ

PORUDZBINE NA TELEFONE
011/400-845, 4889-042





Uroš Tomić - jedan čovek, jedna priča, legenda koja nastaje ... Došao je tiho u našu redakciju, svi smo misli normalan dečko, lepo vaspitan ... A onda je iz broja u broj počelo da se pokazuje njegovo pravo lice. Kukao je, molio, preklinjao, čak nam i pretio svojim bratom i samoubistvom, sve u cilju da mu damo što više prostora u časopisu. Posle skoro godinu dana neprekidne torture, popustili smo (i mi smo samo ljudi). Od ovog broja dobio je svoju rubriku u kojoj može da kaže sve što što misli (ako uopšte misli). Ovo je prvobitno trebalo da bude opis igre FF9. Objavljujemo ga u celosti da vidite sa čime mi svakodnevno moramo da se borimo u redakciji ...

Mali, proćelavi čovečuljak sedi u kožnoj fotelji, premeće papire i čupka sebi bradicu. U jednom momentu stiska dugme i govori u interfon:

-Sestro, dovedite mi onog psihopatu.

Par minuta nakon toga, dva bolničara dovode čudnu pojavu, svu bledu i ispijenu, sa velikim, krvavo-crvenim očima, rasčupanom kosom, obučenu u košulju koja se vezuje na leđima.

-Da ga vežemo za stolicu ili da jedan od nas stoji i čuka ga u glavu, ako doživi napad?

-Ne, ne, sve će biti u redu, samo ga posadite tu i ostavite nas nasamo...

-Ali doktore, vi njega ne poznajete, on je bre opasnos', jednoj sestri je odgrizao nos i sažvakao ga. - Čuli ste šta sam rekao. Bolničari odlaze nakon što su posadili škrbavo, izlapeo stvore-nje, koje cvili i ispušta čudne zvuke, balavi i mrmlija sebi nešto u bradu.

-On meni kao "kupo", a ja njemu, krk pa ne dam pare, bik-bok-buk, a onda zmaj dođe i ja njemu ŠLIAS, ŠLIAS, šamar BRE!!! Muhuhahahahaaa.

Doca opet na interfon:

-Sestro, lek za smirenje, konjsku dozu - Sestra donosi špric, noseći ga u obe ruke, zbog težine i veličine, daje "dozu" pacijentu, koji se lagano smiruje, ali ostaje LUD bre.

-I... I... Doktore, što vam je dobro ovde, malo gudrovine, kožne fotelje, one sobe su GOTIVA, pun komfor, pa još i tapacirung, mnogo bre dobra stvar, moraću da instaliram na zidovima da se više ne povređujem kad počnem da smirujem glavobolju.

-Dobro bre Tomiću, koliko sam ti puta rekao da prestaneš bre sa tim?

-Ma ja nisam kriv, moj glavni urednik mi da igru, a ja ne smem da spavam dok je ne završim, onda tri dana moram da se umivam kafom, tuširam hladnom vodom, koristim stimulanse...-počinje čudno da gleda, bolesni sjaj mu se vidi u očima, skače na noge i urla:

-Kako bre ti meni tu nešto "kao", misliš da te nisam provalio, sotonno glavata. Kupo, sad ću da ti pokažem, ja tebi BREEE!- Skače do najbližeg zida i počinje da krlja glavom o diplomu

-On stoji, oće da makne princezu, princeza VALJANA, dimbe-dimbe, krk levo abiliti, ja magiju, on meni kontru i... i... i... izvinite doco, ali sam od muke sažvakao vašu diplomu...

Drugi dan...

-Sestro, onoga morate opet da pošaljete... - Isuse, molim vas doktore, nemojte! - Naša je dužnost da mu pomognemo! - Razumem! Ovoga puta je malo mirniji, što se može protumačiti kao generalno



stanje opijenosti, izazvano teškim sedativima, batinama i elektro-šokovima. Bala mu se otegla do košulje, cvili i mrmori nešto neljudski...

-Rke-koke, Zidan i Garnet, onda onaj škrbavi u izandalom oklopu, vitla luđak sa mačem, a vi PRESLATKI doktore, joj glava me moja mnogo boli bre, što ne prestanete da koristite naizmeničnu struju?

-Ajde, Tomiću, sedi i počni od početka...

-Budim se ja tako jedan dan, zove mene moj urednik, kaže "Dodi, imam iznenađenje za tebe", ja šatro kao doš'o, a on meni igru i moram da je opišem za par dana, a igraaa, bre mnogo dobra bre, doktore. Krenem ja tako.... doktore, odakle vama sedam glava? - Doktor ga čudno gleda, u nadi da sedativi nisu oslabili...

-I tako krenem ja da vodim malog crnog ma-

ga, a ono uzvičnici i upitnici, oni pokazuju da tu na lokaciji ima nešto - maše sebi ispred glave, imitirajući kung-fu udarce - j kao tu on mene, ja njemu, on meni, ja ne bežim već rokam, rokam, rokam. Sakupljam karte, vidim borba mi predstoji, pa otvorim meni...

Doktor ga bledo gleda, očigledno kajuci se što je išao ne velike škole, pita se šta mu sve to treba u životu. - Nastavi Tomiću.

A borba, mnogo bre dobro, pauci neki, glave koje se pojavljuju, zmajovi doktore, zmajovil! Prvi red za fizičke napade, drugi za magije, pa onda mogućnosti, a znate kako sve učite doco?

-Kako Tomiću?

-Ma gotiva, kažem ja, staviš predmet na sebe (uzima abažur sa lampe i stavlja ga na glavu) ovako, i sada kada bi se ja tukao sa vama, verovatno bi dobio abiliti da svetlim u mraku ili da jedem struju i sijalice.

-Ali se i magije isto tako uče, posle se kao ciamo, padamo u trans, a onda u transu, LUDILO, MAS-HISTERIJA, PARANOJA... Krash, strash, gađaj ga Firagom, pazi, diži malu i leči je, a Vivi u transu baca dve mađije, Zidan zalepi, baca neke energetske talase, animacije, kamioni, avioni, milioni... - dok luđak objašnjava, doktor zove bolničare i izdaje naredjenja, Tomića odvode a on još uvek brabonja po malo nepovezano. - Ali Doco, sve morate sami da postavljate, birate šta da se uči, a posle (bolničar ga čuka u glavu, odvode ga od stola, a on još priča) morate i kamenje da stavite da bi to valjalo...

Treći dan...

-Dobro Uroš, je li sada malo bolje? - Naravno doco, naravno... Hvala na smanjenju voltaže, već sam počeo da svetlim kao Las Vegas, a i oni blagi lekovi za san su odlični (mučenik ne shvata da je otrovan raznim sedativima, od kojih je najjači, "Prozak" najzastupljeniji u njegovoj terapiji).

-Pa koliko sam ti puta rekao da se maneš takvih igara, to je bre dete opasno po tvoju psihu... - Ti znaš konju matori, ko te bre učio psihologiji? Braća Marks? Vudi Alen? Jelena Karleuša? - Tomiću, biraj reči, zvaću bolničare, a ionako imaju pik na tebe od kako si ih sve razbio u Tekkenu. Nego nastavi, stigli smo do nekog kamenja...

-E doco, to je prava stvar, učiš abiliti i madiju preko predmeta, a kad naučiš abilitije koji služe kao potpora u borbi, rasporedite kamenje i tako dobijete poboljšanja na statusima, odbranu od negativnih statusa... bla bla bla, eidolon, TO OČUUUUUU, daj daj daj...

Sačekuje ga šamar, i jedno kratko "Sedi" - Izvin'te doco, ali mnogo je jaka bre! Dođu Gidža, Ridža i Bulidža, a ja svima šamare, oni madije, a ja ih načinim smešnima, nabucam nivoe, iskustvo, uzmem oružja, odem napravim stenu ili dve... - A šta mu to sad dođe? - Ma, doco, uzmeš dva predmeta, odeš kod sinteziste i on ih za nadoknadu spoji u jedan jači, brži, bolji... - A "eidolon" ili kako si već rekao? - Pa to mu je premija, odatle se izvlače elementi i zaštitnici, ali samo ako si summoner bre, ja to, to... BOOOM, kuvar da iz'ede onog malog trola, a male- na neka prizove Sivu, jooooooj doktore, ja bih nju tako ... POSEDO-VAO! - Tjamajkubožu, sedaj nazad na stolicu i smiri se ili te vodimo u Vinču na ispitivanja!

Četvrti dan...

-Je li sada bolje Tomiću? -Jo, fala vi lepo doco, sada je odlično... Malo sam paranoisao, igrao sam je 79 sati bez prestanka, ali ne uzalud.

-Ajde mi sada objasni šta su bre ti "eidoloni". - Ma doktore, nema više elemenata kao u prethodniku, već samo prizivači mogu da pozivaju

zaštitnike koji predstavljaju elemente. A pošto nemate da ih kupujete, nekom summoneru stavite dragi kamen, eidolon iz koga on nauči da priziva. Siva, baca dijamantsku prašinu, Ramuh munje i gromove, pa su tu i Phoenix, Fenrir i Odin, ali najlepše izgledaju Carbuncle, mali jednorog koji na celu ekipu baca "reflect" i Bahamut, gospodar zmajeva.

-Nastavi... - Igra je bre fenomen, priča odlična, cut-scene animacije lijepe, a intro i ostale animacije, ja do sada ništa lepše ne videh! Likovi su pomalo bajkoviti, svi katastrofalno simpatični, ako niste tu da vidite neki događaj, priča se dopunjuje sa Active Time Eventima, koji se otvaraju s vremena na vreme.

Što se inventara i ostaloga tiče, ako vam bilo šta nije jasno, stisnete select i pojavi se slatki Muglisha koji sve objasni, ako ga sretnete u igri, možete i da snimate... Magije na pretek, inventari i kasa se sami od sebe pune, svaki lik ima specifične sposobnosti, grafika san snova, zvuk i muzika savršenstvo, atmosfera i igrivost nešto do sada neviđeno, ali... ali... ali...

Počnaje da plače kao malo dete, cvili i stenje - Ali nije savršeno, neću, nećuuuu! Sve ću da ih spalim na gomilu... Buhuhuuuu, vi me doco razumete valjda, to nije savršenstvo, ali je tik iza njega, a toliko sam se nadao, zbog toga sam i pao u ovo stanje...

-Znam, znam, sećam se šta ti se dešavalo posle osmice, nadao sam se da će sa devetkom pauzirati, kad ono, juče čitam u "Gameru" kako je već izašla desetka i to na japaskom...

-Tomiću, Tomiću, smiri se, skloni se od mene, šta radiš sa tim ragastolom od vrata u ruci...Nemoj, ti si bre totalno pošandrac - dere se - Sestroooo, sestoooo, brzo sedativi, šokeri, košulja, bolničare... Kh, kh, puštaj mi bre vrat ludače... Upomoooo, uguši me bre!

-Doktore bre, kako vi to još čitate "Gamer", ja sam mislio da ste vi moj drug!!! - ludački sjaj u očima, pena na ustima, vrata se otvaraju i ulazi šest rmpalja sa batinama i elektro-šokerima u rukama...

Upozorenje za sve igrače, ako ne želite da se provedete kao autor ovog teksta, pokušajte da mestimično odspavate na svakih 36 sati igranja. ■



AUTOR: KUL & DUH	ITALIJANSKI SLIKAR TOMAZO	POZNATI DIZNJEV JUNAK	MESEC POSTA KOD MUSLI- MANA	GLUMICA, RINA	OBIM	ZAJEDNICA MUŠKARCA I ŽENE	BEZALKOHOL- NO PIĆE GLUMICA, HEJVORD	T	TONA	TONA	SKLADIŠTE METAR NOTA SOUMIZACIJE	M
JUNAK SA SLIKE	M	A	R	i	O	B	r	O	S	NAŠA POT- VRONA REČ KNUŽEVNIK, LUDVIG	D	A
PROROK IZ RADA	A	L	A	T	LEKAR ZA BOLESTI UHA REPUBLIKA SRPSKA	R	X					G
UNAKOST SE		M			R	A	i			AMPER OPADANJE GUBITAK KOŠE	A	
POPUKANA PEŠALA	O	D	A	VRSTA INSEKTA HUNSKI VOJSKOVODA	S	R	A	K	A	V	A	C
TELEFON BROJEVI	B	E	Z	A			VEZNIK POSMATRAČ, KRITIČAR	I	L	I		
PRIDIS	I	N	A	T		DEO ATMOSFERE	O	Z	O	N		
MESE	N	NIŠ PRILJAV POSAO, SKANDAL (MIL.)	X	i		SVEŠTENIK	P	O	P	VRSTA GUSTERA		
ALUČ TOKAL		LITAR	L	NASTREŠNICA	DUH GAMES	MEŠTO NA OSTRVU KIKRU, OMISALI	ZIMSKA PADAVINA NISU TEŠKI, LAGANI	S	N	E	G	
REKLA	MARKA AUTOMOBILA ROLE PLAYING GAME (SKR.)				UZVIK U KORIDI OLIVER TWIST	L			SLOVO LATINICE			
B	R			SANJAR ROMANTIČAR POKAZNA ZAMENICA	O	A		T				
GRIO	P				T	K		J	O			
OSTALAK TENEŽ BOURDE	G	E			IME JUNAKA IGRE MEDIEVIL	i		D				

NAGRADNA SKANDINAVKA

Konačno rešenje u plavim poljima
Vam može doneti jednu od nagrada:
5 CD-a po izboru za PSX,
5 kalendara u obliku CD-a,
jedna memorijska kartica za PSX

DUH GAMES

5 primeraka "BONUS" časopisa

bonus

"BONUS" - 011 340 77 12
"DUH GAMES" - 037 39 979

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5
Z E L D A

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32,
11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM!
Ako ne objavimo vaše pismo, ne znači da nećemo, budite strpljivi i proverite sledeći broj.

TOMB RAIDER 5

✉ Zdravo Sonijevci!!!

Imam jedno vrlo ozbiljno pitanje! Pre jednog meseca uzeo sam u ruke ovaj najnoviji deo Tomb Raidera. Zanima me sledeće: kada uđem u podmornicu i kada me zarobe mornari nađem se u jednoj prostoriji zaključan. Pronađem ulaz u ventilaciju i ventilacioni kanal me odvedu do kuhinje. Tamo me čeka kuvar naoružan nožem. Kako ubiti kuvara i izaći iz kuhinje? Pozdravljam redakciju u ime svih Zaječaraca. ČAO!

RE CODE VERONICA

✉ Srećan novi Bonus!!!

Pomagajte drugovi hoću da se ubijem zbog te Resident Evil code Veronike. Imam mali problem, došao sam do palate, do sobe koja se otključava pomoću dva zlatna pištolja. E sad na kompjuteru koji se nalazi unutra treba unijeti šifru od četiri cifre. Kako da je nađem i kako ona glasi i šta treba da radim sa muzičkom kutijom koja je u istoj sobi? Ukoliko neko zna odgovor molim da mi odgovori. Unaprijed zahvalan pa uzdravlje i nek vi je srećna Nova godina.

Adnan Alomerović, Bar

THE X-FILES

✉ Čao Bonusovci,

Hteo bih da pomognem Prcić Branku u igri X files. Kad nađeš sobu u kojoj nalaziš zaraženog Moldera reci Skalijevoj da beži. Kreći se kroz bazu dok ne dođeš do prostorije s staklenim zidom. Pošto razgovaraš sa Skali idi u kontrolni centar baze i pritisni taster na levom zidu. Potom pronađi

veliku salu sa zastakljenim prostorom. U levom uglu sale nalazi se ulaz u sobicu. Unutra ćeš da sretniš Skalijevu. Pritisni prekidač na kontrolnom ormanu. Zatim otvori dva vrata pritiskom na prekidače koji su postavljani ispod njih. Dodi do prostorije pored velike sale u kojoj će te Skali zamoliti da joj pomogneš. Skreni desno i videćeš stražara. Ubij ga i uzmi ključ s brave. Tada će Molder krenuti na tebe. Uđi u veliku salu a zatim prođi kroz zastakljeni prostor. Pri izlasku okreni se za 180 stepeni i zatvori vrata. Vrata u koja si ušao zatvoriće Skali i Molder je zarobljen. U finalnoj sekvenci dobaci Skalijevoj nož.

Pozdrav od Marka iz Zemuna

Galerians

✉ Pozdrav čitaocima i redakciji,

Odgovor čitaocu iz broja 9 za igricu Galerians. Prije svega trebalo bi prvi nivo završiti sa četiri (ili barem tri) Delmetor kapsule, a i na drugom nivou što manje ih trošiti. Protiv Birdmana koristiti Nalcon. Uglavnom treba trčati što više u krug po ivici dvorišta i biti strpljiv, jer borba može biti duga. U jednom napadu može se gađati samo jedan boss pa treba ovako pokušati: kada se boss umnoži bježati dok dvojica ne opale, vidjeti trećeg, sačekati da on digne ruku, skloniti se u stranu i puniti energiju i odmah poslije njegovog promašaja pucati. I tako dosta puta (zavisí od toga koliko se dugo drži dugme za napad). Da bi se na drugom disku dobio reklamni film treba naći svaki film do kraja igre.

Da ja nešto pitam: Kako se uopšte koristi dugme Target? Čemu služi D Felon i kako se koristi? Na drugom disku u podrumu nivoa na mapi se vidi prostorija do koje se ne može doći. Može li se kako doći do nje?

Bobo, Podgorica

GTA2 - EDGEEVER

✉ U broju 8 Vranjin Mario je pitao kako

da pređe GTA2. Mislim da je njegovim mukama došao kraj. Da bi se ukucale ove šifre mora se ići na opciju no name. Šifra Bigscore daće mu odmah na početku svakog nivoa 1000000 dolara. Ali, treba osvojiti druga dva. Ako hoće može da sačuva ovu šifru i da ukuca drugu samo ako izađe iz opcije NO NAME pa ponovo uđe, izbriše šifru BIGSCORE i ukuca LIVE-LONG. Ova šifra daće mu beskonačno energije. Ali može se poginuti na tri načina: da se padne u vodu, da se pogine u vozilu i da se padne sa visoke zgrade. Ako hoće

da sačuva i tu šifru neka uradi isti postupak kao sa prethodnom šifrom i umesto Livelong neka ukuca NAVARONE. Ta šifra će mu dati svo oružje sa 99 metaka ali se troši. Nadam se da će mu ove tri šifre pomoći u prelaznju GTA2. Pa, srećno mu bilo.

Peda Majušević.

X-FILES DRUGI PUT

✉ Zdravo Bonusovci,

moje ime je Bojan. Neću puno da vas hvalim pošto svi znaju da ste najbolji pa zato da pređem odmah na stvar, na X file. Na disku 4 dobio sam video kasetu od jednog beskućnika, i stavio sam kasetu u video i na kaseti je bio neki doktor i onda na kompjuteru su se pojavila 3 muškarca. Pričao sam sa njima o Molderu i o Aljasci i cvrc, tu sam se zaglavio pa zato pomagajte drugovi! HVALA!

Bojan, Vršac

ODDWORLD ABES EXODUS

✉ De ste, genijalci!

Svima vam želim srećnu Novu godinu i ostale zimske praznike. Očajno mi je potrebna vaša pomoć. Radi se o igri Oddworld: Abes Exoddus. Stigao sam do šest vrata gde se u rupi za ruku velikim slovima piše MAP. Jasno mi je da treba da zatvorim sva vrata (tako što ih pređem), ali opet, jedna vrata ne mogu da zatvorim jer mi nije jasno za šta služi vreća kostiju koja visi na plafonu. Zamolio bih sve koji znaju nešto o tome da mi pomognu.

Zahvaljujem se unapred, Dragan

GTA2 - EDGEEVER 2

✉ Šifre za Vranjin Maria.

Ukucaj šifru kao svoje ime:

Šifra	Efekat
ITSALLUP	Biranje nivoa
LIVELONG	Neograničena energija
NAVARONE	Svo oružje
HIGHFIVE	5x Multiplier
BIGSCORE	10 Milliona poena
NOFRILLS	Debug
LOSEFEDS	Bez policije
DESIRES	Get Max Wanted Level
MUCHCASH	Više para
WUGGLES	Pokazuje koordinate
IGNITION	Turbo Mode

"Milan" arka@ptt.yu

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igraća.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom

Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!

Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam CD-ove za Play Station

tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC

tel. 011/755-426

Zamena diskova za SONY PLAYSTATION. Ogroman izbor.

Tel: 064/111-06-56

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža, adaptermom i lajt plejerom za polovan i očuvan Nintendo 64 sa 2 džojstika i 1 kertridžom.

Aleksandar - Tel: 011/643-100

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža, Iznajmljujem SONY za Stari Vrbas. Kućna dostava.

Tel: 021/792-108, 064/150-1896

Menjam kertridže za N64

tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.

tel. 064/1420-477

Neka vam ovi praznici budu nešto posebno!

Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy.

Ukoliko ste i Vi ikada želeli jedan, sada je pravo vreme da ga nabavite. Obradujte sebe i one koji su vam najdraži, Game Boy Color-om iz najnovije kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena,
Providno Ljubičasta, Sunčano
Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - poklon koji tražite!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008





Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maile, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



**Video memorijska
kartica**



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu

BeaSoft



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue